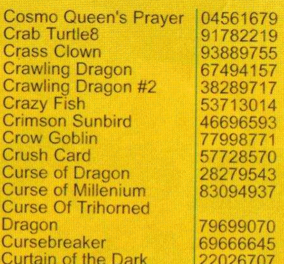

YU-GI-OH!: FORBIDDEN MEMORIES
CLUB PLAYSTATION
PASSWORDS PARA LAS CARTAS
club play
Winning Eleven
7
¡Súper guía exclusiva!
ENTER THE MATRIX
Más códigos para hackear
Año 1 #13
MAYDAY COMICS
Argentina $ 4,50.-
México $20.-
TOMBA! 2
THE EVIL SWINE RETURN
Estrategia completa
SILENT HILL 3
Trajes alternativos
FINAL FANTASY VIII
Estrategia final
Grand Theft Auto
Vice City
Autos voladores y mucho más
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2/SABER MARIONETTE J:BATTLE SABERS
BOMBERMAN FANTASY RACE/MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

Dragones, hechiceros, caballeros, guerreros, criaturas inimaginables... ¿monstruos contra los que tenés que pelear? No. Cartas. Sí, todas las cartas del Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories con todas sus correspondientes passwords.



Passwords para todas las cartas

¿La querías? ¡Acá la tenés! Una superguía con todas las passwords que necesitás para habilitar todas las cartas del juego. Eso sí: son más de 800 cartas (842 para ser exactos), así que ni en pedo pienses que las vas a tener todas en este número (escasez de páginas que le dicen). Además, tené en cuenta que, para obtener una carta determinada, no basta solamente con ingresar la password correspondiente. También debés tener la cantidad de estrellas ("starships") necesaria para poder habilitarla. Pero no te preocupes porque cada una de las cartas del juego te dice claramente cuántas estrellas se requieren para obtenerla. Bueno, ¿listo? Acá van las passwords, entonces...

CARTA	PASSWORD
4-Starred Ladybug Of Doom	83994646
7 Colored Fish	23771716
7 Completed	86198326
Abyss Flower	40387124
Acid Crawler	77568553
Acid Trap Hole	41356845
Air Marmot of Nefa	75889523
Akakieisu	38035986
Akihiron	36904469
Alinsection	70924884
All-seeing Goddess	53493204
Amazon of the Seasons	17968114
Ameba	95174353
Amphibious Bugroth	40173854
Ancient Brain	42431843
Ancient Elf	93221206
Ancient Jar	81492226
Ancient One of the Forest	14015067
Ancient Sorcerer	36821538
Ancient Tool	49587396
Ancient Tree of Enlightenment	86421986
Ancient Water Turtle	11714098
Angelwitch	37160778
Ansatsu	48365709
Anthrosaurus	89904598
Aqua Dragon	86164529
Aqua Madoor	85639257
Aqua Snake	12436646
Arlownay	14708569
Arma Knight	36151751
Armaill	53153481
Armed Ninja	09076207
Armored Lizard	15480588
Armored Rat	16246527
Armored Starfish	17535588
Armored Zombie	20277860
Attack and Recieve	63689843
Axe of Despair	40619825
Axe Raider	48305365
Baby Dragon	88819587
Barox	06840573
Barrel Lily	67841515
Barrel Rock	10476868
Basic Insect	89091579
Bat	72076281
Battle Ox	05053103
Battle Steer	18246479
Battle Warrior	55550921
Beaked Snake	06103114
Bean Soldier	84990171
Bear Trap	78977532
Beast Fangs	46009906
Beast King of the South	99426834
Beastly Mirror Ritual	81933259
Beautiful Beast Trainer	29616941
Beautiful Headhunter	16899564
Beaver Soldier	32452818
Behegon	94022093
Beta the Magnet Warrior	39256679
Bickuribox	25655502
Big Eye	16768387
Big Insect	53606874
Big Shield Gardna	65240384
Binding Chain	08058240
Bio Plant	07670542
Bite Shoes	50122883
Black Dragon Jungle	89832901
Black Luster Ritual	55761792
Black Luster Ritual	81756897
Black Luster Soldier	05405694
Black Pendant	65169794
Black Skull Dragon	11901678
Blackland Fire Dragon	87564352
Bladefly	28470714
Blast Juggler	70138455
Blast Sphere	26302522
Blocker	34743446
Blue Eyes Silver Zombie	35282433
Blue Eyes White Dragon	89631139
Blue-Eyes Toon Dragon	53183600
Blue-winged Crown	41396436
Bolt Escargot	12146024
Bolt Penguin	48531733
Bone Mouse	21239280
Boo Koo	68963107
Book of Secret Arts	91595718
Bottom Dweller	81386177
Boulder Tortoise	09540040
Bracchio-Raidus	16507828
Brave Scizzar	74277583
Breath of Life	20101223
Bright Castle	82878489
Burglar	06297941
Call Of The Haunted	91536248
Candle of Destiny	47695416
Cannon Soldier	11384280
Card Destruction	72892473
Castle of Dark Magic	00062121
Castle Walls	44209392
Catapult Turtle	95727991
Celtic Guardian	91152256
Chakra	65393205
Change of Heart	04031928
Change Slime	18914778
Charubin the Fire Knight	37421579
Cheerful Coffin	41142615
Chimera the Flying	04796100
Chronolord	61454890
Claw Reacher	41218256
Clown Zombie	92667214
Cockroach Knight	33413638
Cocoon of Evolution	40240595
Commencement Dance	43417563
Contruct of Mask	02304453
Corroding Shark	34290067
Cosmo Queen	38999506
Cosmo Queen's Prayer	04561679
Crab Turtle8	91782219
Crass Clown	93889755
Crawling Dragon	67494157
Crawling Dragon #2	38289717
Crazy Fish	53713014
Crimson Sunbird	46696593
Crow Goblin	77998771
Crush Card	57728570
Curse of Dragon	28279543
Curse of Millenium	83094937
Curse Of Trihorned Dragon	79699070
Cursebreaker	69666645
Curtain of the Dark	22026707
Cyber Commander	06400512
Cyber Jar	34124316
Cyber Raider	39978267
Cyber Saurus	89112729
Cyber Shield	63224564
Cyber Soldier	44865098
Cyber Soldier of Darkness	75559356
Cyber-Stein	69015963
Cyber-tech Alligator	48766543
Dancing Elf	59983499
Dark Artist	72520073
Dark Assailant	41949033
Dark Bat	67049542
Dark Chimera	32344688
Dark Elf	21417692
Dark Energy	04614116
Dark Gray	09159938
Dark Hole	53129443
Dark King of the Abyss	53375573
Dark Magic Ritual	76792184
Dark Magician	46986414
Dark Magician Girl	38033121
Dark Plant	13193642
Dark Prisoner	89558090
Dark Rabbit	99261403
Dark Shade	40196604
Dark Titan of Terror	89494469
Dark Witch	35565537
Dark World Thorns	43500484
Dark-eyes Illusionist	38247752
Darkfire Dragon	17881964
Dark-Piercing Light	45895206
Deepsea Shark	28593363
Deepsea Warrior	24128274
De-Spell	19159413
Destroyer Golem	73481154
Dharma Cannon	96967123
Dian Keto the Cure	84257639
Dice Armadilo	69893315
Dig Beak	29948642
Dimensional Knight	37043180
Dimensionhole	22959079
Disk Magician	76446915
Dissolverock	40826495
Dokuroizo the Grim	25882881
Dokurorider	99721536
Dokuroyaibia	30325729
Doll of Demise	91635482
Doma the Angel of Doom	16972957
Doron	00756652
Dorover	24194033
Dragon Capture Jar	50045299
Dragon Human	81057959
Dragon Piper	55763552
Dragon Seeker	28563545
Dragon Statue	09197735
Dragon Treasure	01435851
Dragon Zombie	66672569
Dragoness the Wicked	70681994
Dream Clown	13215230
Drill Bug	88733579
Droll Bird	97973387
Drooling Lizard	16353197
Dryad	84916669
Dunames Dark Witch	12493482
Dungeon Worm	51228280
Eatgaboon	42578427
Eldeen	06367785
Electric Lizard	55875323
Electric Snake	11324436
Electro-whip	37820550
Elegant Egotist	90219263
Elf's Light	39897277
Embryonic Beast	64154377
Emperor of the Lance	11250655
Empress Judge	15237615
Enchanting Mermaid	75376965
Eradicating Aerosol	94716515
Eternal Draught	56606928
Eternal Rest	95051344
Exile of the Wicked	26725158
Exodia of Forbidden	33396948
Eyearmor	64511793
Faceless Mage	28546905
Fairy Dragon	20315854
Fairy Meteor Crash	97687912
Fairy of the Fountain	81563416
Fairy's Gift	68401546
Faith Bird	75582395
Fake Trap	03027001
Feral Imp	41392891
Fiend Kraken	77456781
Fiend Reflection #1	68870276
Fiend Reflection #2	02863439
Fiend Sword	22855882
Fiend's Hand	52800428
Fiend's Mirror	31890399
Final Destiny	18591904
Final Flame	73134081
Fire Eye	88435542
Fire Grass	53293545
Fire Kraken	46534755
Fire Reaper	53581214









Un juegazo, mire usté...

Grand Theft Auto Vice City

Y, sí. El GTA: Vice City no es un juego más. Todo aquél que haya tenido la suerte de poner sus garfios sobre este título se da cuenta enseguida por qué es uno de los más vendidos y exitosos en la historia de los videojuegos. Adrenalina pura, violencia, impunidad, robos, atentados, asesinatos y todas esas cosas que son lindas siempre y cuando no salgan del marco de un videojuego (por supu). Y, como si todo lo que este GTA trae fuese poco, nosotros encima te damos todos estos trucos nuevos...

Suicidarse: En medio del juego y sin poner pausa, presioná →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.

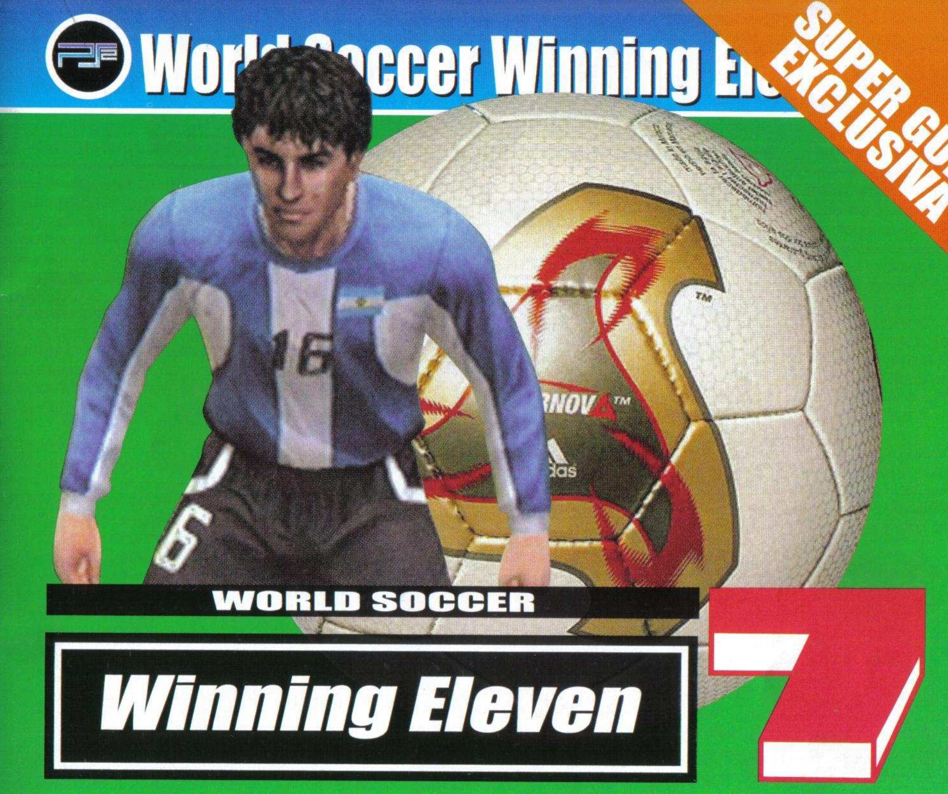
Coches voladores: En medio del juego y sin poner pausa, presioná →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.

Aumentar el nivel de búsqueda: En medio del juego y sin poner pausa, presioná R1, R1, ●, ←, →, ←, →, ←, →.

Disminuir el nivel de búsqueda: En medio del juego y sin poner pausa, presioná R1, R1, ●, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

Salud al máximo: En medio del juego y sin poner pausa, presioná R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

Escudo al máximo: En medio del juego y sin poner pausa, presioná R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑,



EL MAS GROSO DE TODOS

POR ADRIÁN "PIOJO" CARRIÓN

Sí. La nueva entrega de la saga de fútbol más exitosa, fantástica, real y adictiva de todos los tiempos ya está acá. La séptima entrega del Winning Eleven llega para confirmar que no existe absolutamente nada igual en todo el mundo. El único juego de fútbol que te hace sentir que jugás al fútbol...

Ya desde su aparición allá lejos y hace tiempo, el Winning Eleven se caracterizó por ser el único simulador de fútbol que realmente reflejaba lo que un partido del deporte rey es. Nada de boludeces arcade. Nada de grafiquitos lindos al pedo y poco realismo. Supo capturar la esencia del fútbol y desarrollarla en un juego como nunca antes nadie había podido y como nunca nadie pudo hasta ahora... excepto los genios absolutos de Konami. Winning Eleven 7 ha conseguido un nivel de realismo mucho mayor incluso que lo que los Winning Eleven anteriores habían alcanzado. Y a eso, que no solamente se debe a los soberbios gráficos, hay que agregarle una bocha de movimientos nuevos y opciones que hacen que dominar este Winning Eleven 7 a la perfección sea una tarea para nada simple.

A continuación te damos una breve reseña de los puntos básicos que tenés que dominar para, luego, poder improvisar libremente e inventar y experimentar según tus propios gustos...

CONTROLES

- Trotar.
- Pase Manual (+ R3), Movimientos especiales.
- Pase inteligente / Sacar al arquero.
- Pase largo / Barrer (entrada fuerte).
- Disparar al arco / Defensa 2
- Pase corto / Defensa 1.
- Correr.
- Correr 2 / Mantener vista en el adversario.
- Cambiar jugador.
- Cambiar estrategia o posición de la línea de defensa o ataque (mantener presionado L2+R1, o R2, o ✖, o ▲, o ■, o ●).
- Presionar para iniciar pase manual (+ dirección del stick derecho).

NOCIONES BASICAS

PASES

Hay dos tipos de pases básicos, cada uno de los cuales tiene dos variantes...

Pase corto: El pase corto se puede realizar de dos formas: la forma convencional en la que sólo tenés que presionar ✖ y mantener el direccional en la dirección en la que querés enviar el pase; o la forma "Manual". Esta nueva opción que tenés es para que los pases los hagas vos con el control de tu pulso (¿qué mejor pase que uno controlado el 100% por vos?). Para realizarlo, presioná R3 (va a aparecer una barra de potencia) y, rápidamente, con el stick derecho, marcá la dirección que desees. El pase va a salir sin ningún tipo de asistencia de la máquina, así que lo mejor es que afines la puntería.





Pase largo: Al igual que con el pase corto, hay dos formas de ejecutarlo. Una es la convencional autodireccionada que trata de acercarse al jugador (sólo mantené presionado ● para cargar la potencia que quieras y, con el direccional, apuntá a donde quieras que vaya la pelota) y la forma manual, la cual es parecida a la del pase corto. La única diferencia radica en que, en lugar de presionar R3+Direccional, debés presionar L1+R3+Direccional. Este pase es una joyita para los que juegan estratégicamente y suelen cambiar de frente (antes tenías que rezar ocho rosarios para que no la adelante en vez de cruzarla).



DISPAROS AL ARCO

Hay tres tipos de disparos: por elevación a larga distancia; por elevación a corta distancia y disparo convencional. Vamos a verlos uno por uno:



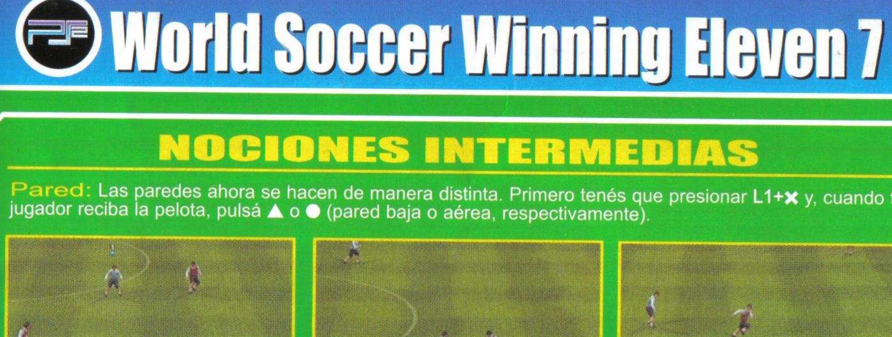


Por elevación a larga distancia: Este tipo de disparo se hace manteniendo presionado L1+■ hasta darle la potencia deseada. Luego, soltá sólo ■ para que dispare. Este tipo de globo es muy alto cuando le das muy fuerte y demasiado bajo y lento con bajas potencias, haciendo difícil el disparo en un mano a mano (o la colgás, o tirás una masita).

Por elevación a corta distancia: Muy fácil y, sobre todo, útil. Cargá la barra de potencia con ■ y, antes de que dispare, presioná R1. El disparo sería "a colocar" pero con forma de globo. La mayoría de tus "mano a mano" los podés solucionar fácilmente con esto.

Disparo normal: Presioná ■ para cargar la potencia y soltá para disparar. Tratá de no cargar la barra al máximo porque lo más probable es que la cuelgues. Para afinar la puntería, tenés que presionar ■ y, casi instantáneamente, presionar la dirección deseada. Entrá a Training y probá todas las alternativas de disparo para que la tengas más clara a la hora de apuntar (en diagonal al arco, derecho, de costado, etcétera).

World Soccer Winning Eleven 7



NOCIONES INTERMEDIAS

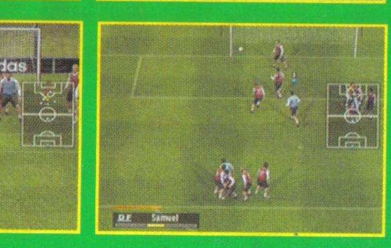
Pared: Las paredes ahora se hacen de manera distinta. Primero tenés que presionar L1+✖ y, cuando tu jugador reciba la pelota, pulsá ▲ o ● (pared baja o aérea, respectivamente).







Tiros libres: Los cambios en los tiros libres son los mismos que en el Winning Eleven 6. Para los que no los conocen, son los siguientes:
Es sabido que presionando ↑ o ↓, o incluso si no le das dirección, aumentás o disminuís la potencia del disparo. Pero ahora hay subcomandos que aumentan o disminuyen la potencia en tres niveles. Con el R2 presionado, es al mínimo; con el R1 presionado, es al máximo; y si no presionás nada, es la potencia normal. Por ejemplo, si quiero disparar un poco más lento que haciendo ↑, presiono ↑+R2+■.



Controlar al arquero: Esto sirve principalmente para controlar al arquero en los mano a mano y decidir la dirección en la que querés que el arquero vaya. En un mano a mano, presioná ▲+L1 y dale dirección para que el arquero se mueva de un costado al otro (esto impide que el arquero se coma un amague).

NOCIONES EXPERTAS

Marca: Hay muchas técnicas para marcar y yo sólo te voy a mostrar una. Cada uno tiene su modo de marcar (obviamente, tenés que encontrarlo). Utilizá esto como una referencia general o como una alternativa más a la que ya tenés.









Si tenés defensa de tres jugadores, estás un poco complicado porque tu formación es ofensiva. Lo que podrías hacer (sobre todo si te vienen de contra) es "hacer tiempo". Usá el **R2** para encarar al jugador y cerrarle el paso sin intentar sacarle la pelota. O sea, retrocedé a medida que él avanza pero sin correr (generalmente, el atacante no se arriesga a perder la pelota y aminora su marcha buscando alternativas). Sería como "acompañarlo" hasta tu área, impidiendo que ataque directamente (si vas al choque directo, puede pasar que te gambetee y quede solo contra tu arquero). Esto te va a dar el tiempo necesario para que tus jugadores bajen y la defensa se plante decentemente.
Eso sí: evitá que te lleven la marca. O sea que un defensor de la derecha "persiga" a un jugador hasta la parte izquierda de la cancha, porque esto deja un hueco increíble en un cambio de frente repentino.
No cometas el error de ir a marcar con ✖ presionado todo el tiempo o con ✖+■ porque vas a terminar perdiendo. Marcá con el direccional ganando la posición y presioná ✖ en el momento justo (además, te ahorrás un par de faltas automáticas... y algunas de ellas llegan hasta la amarilla). Podés ayudarte con ■ para emboscar a algún jugador o para que "moleste", permitiéndote llegar a tapar el posible pase.
Si te acercás a un jugador con pelota, el tuyo va agarrar de la camiseta al contrario. A veces, funciona y le sacás la pelota; pero a veces no y te cobran falta al pedo. Así que evitá "agarrarlo" de esta manera cuando está muy adelante tuyo. Soltalo y tratá de ganarle algunos metros para intentarlo nuevamente (o sea que sólo es recomendable pelear la pelota si estás un poco más adelante que el contrario; sinó, acompañalo para que no intente nada raro y se limite simplemente a correr).

Gambeta: Marear a jugadores a partir del Winning Eleven 6, se convirtió en algo mucho más complejo y para bien, con nuevos movimientos ideales para hacer desastres en las defensas contrarias. Al contrario de la defensa que es más estratégica, la gambeta es un asunto de reflejos y de saber dónde te estás metiendo. Para no irse mucho en chamuyo, te voy a mostrar los movimientos necesarios para que marees hasta a la banderita del córner.







Nota: Importante y muy útil. Muchas cosas de las que vas a leer acá no te van a salir al principio. Pero, lógicamente, la práctica lo arregla todo.

El milagroso botón R2: En lo que a gambeta se refiere, el botón **R2** es muy útil. Primero, porque es para correr "más atento" (con el **R1** picás casi sin control sobre el balón; sirve para ganar posiciones y escaparse). Probá mantener presionado **R2** y movete para los costados. Vas a ver que podés cambiar de dirección las veces que quieras y con mucha facilidad. Ahora, probá lo mismo con el **R1**. Vas a notar que, para girar hacia un costado, primero tenés que ir en diagonal (no lo podés hacer de una). Esto te va a ser muy útil para maniobrar en velocidad.
Sin correr, sólo trotando, el **R2** es útil también. Si lo combinás con el direccional hacia cualquiera de los costados de tu jugador, vas a poder hacer una "pisadita" hacia los lados, pasando a cualquier desprevenido que te venga a marcar de frente con ✖ o ■. Usalo con discresión ya que, con que el que defiende retroceda un paso y después presione ✖, es suficiente para que pierdas el esférico.
La última función en la gambeta que tiene el **R2** es el salto: presionalo justo cuando te quieran barrer para que tu jugador adelante la pelota unos metros y, a la vez, salte al jugador para que no te lo bajen (y, sobre todo, para que no te lo lesionen).

¡No trotes!: Otro tipo de gambeta es la que aparece en espacios cortos. Trotá normalmente y, después, no presiones ningún botón del direccional. Vas a ver que, apenas sueltes la dirección, tu jugador va a hacer un trote muy corto (casi como caminar). Esto ta va a permitir girar en diagonal sin problemas como para esquivar algún defensor. Si a esto le sumás la posi-

bilidad de presionar **L1**, vas a poder girar en una baldosa y dejar pagando a cualquiera. Igual, usalo con inteligencia porque, si te cruzan la pierna, perdiste la bocha. Usalo cuando están muy cerca de vos o para gambetear en espacios cortos. Importante: Sólo dura un segundo o dos; estate atento.
Cuando se te vaya un poco la pelota y te estén marcando, presioná **L1** o **R2** para alcanzar la pelota con la punta del pie.

Amague: Ahora al tan bien conocido amague de disparo (■+✖) se le puede dar dirección (sólo para







los costados). Si hacés el disparo por elevación a corta distancia y, rápidamente, lo cancelás con ✖, el jugador va a hacer un doble amague. Nota: el amague se puede hacer en tu cancha también, como un método para esquivar.

¿¿El Stick Derecho??: Yes, Sir. El stick derecho también te sirve para gambetear. Trotando, hacé un giro



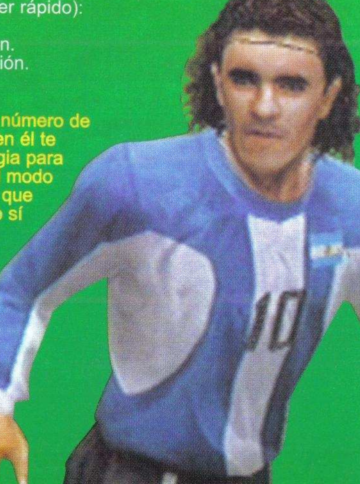




de 360º con el stick derecho para hacer un pisadita cool.
Otros comandos (el movimiento tiene que ser rápido):
←, ←: Amague corto.
↓, ↓: Amague de disparo en esa dirección.
↑, ↑: Amague de disparo en esa dirección.
→, →: Amague de gambeta largo.

No te pierdas el próximo número de la Club Play, porque en él te vamos a dar la estrategia para pasar exitosamente el modo Challenge (y acá sí que vas a aprender sí o sí a jugar al Güinacho). Nos vemos.

club play



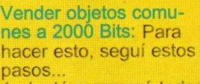


DIGIMON WORLD

Digiplatita a raudales

Truco enviado por Facundo Batista (12), Ramos Mejía.

Ajajá... Sos uno de los cientos de miles de fans de Digimon, ¿no? Y ya te jugaste todas las aventuras de estos bichejos digitales, ¿no? Pero te rompe los quinotos no tener nunca la suficiente plata para comprar los ítems que querés, ¿no? Quedate tranqui, entonces, porque el bueno de Facundo nos hizo llegar este trucazo para que la guita no siga siendo un *problemón* (ojalá pudiéramos decir eso en la vida real...).



Vender objetos comunes a 2000 Bits: Para hacer esto, seguí estos pasos...

1- Juntá o comprá todos los *digimushrooms* (digichampiñones) que puedas.
2- Viajá a *Freezeland* (tierra helada).
3- Andá con el Mojyamon que cambia *Med Recup* por un disco de defensa y cambiá a todos tus champiñiones.
4- Por último, vendé los discos de *Def* y, por cada uno, te van a dar 2000 Bits.

Podés hacer lo mismo con las anchoas (los ítems son distintos pero, al final, ganás 2000 Bits por cada ítem vendido).

Nota: *Vas a ver que, por cada ítem que le cambiás a un Mjyamon, aparece un símbolo. Sucede que, cuando les das al menos uno de todos los ítems que te piden los tres Mjyamon, el último se va a unir a la ciudad. Por eso, tratá de darle los ítems por último al Mojyamon que no está involucrado en esto para que sea él quien vaya a la ciudad y no los demás (así podés seguir con este truco por el resto del juego).*



EL VAMPIRITO MIMOSON

Cuando el primer Legacy of Kain salió al mercado para PlayStation, nadie en Eidos se imaginaba que en pleno 2003 la saga comenzada por Kain y continuada por Raziel iba a seguir cosechando éxitos a diestra y siniestra. Sin embargo, Legacy of Kain sigue vivito y coleando (aunque, como buenos vampiros que son, muy vivos no están) y nosotros te damos este truco sumamente útil para que este juegazo no se te complique...





Materiales Bonus: En el menú principal, presioná ←, ▲, →, ▲, ↓, ●, ✖. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje confirmándolo. Si sos llevado a un menú, simplemente salí y volvé a empezar. Todos los materiales que antes estaban bloqueados ahora van a estar habilitados.





Matando mostros con estilo



Luego de sufrir como un condenado, de huir, escapar, luchar y hacer todo lo posible por no terminar siendo el aperitivo de algún horrendo y repugnante ser del infierno... tenés la posibilidad de experimentar todo eso una vez más. Pero esta vez, claro, con algunas diferencias...

Trajes alternativos: Una vez que termines el juego, vas a recibir una nueva opción en el menú principal que te permite ingresar un código determinado en una máquina de escribir. Estos códigos te permiten habilitar los nuevos atuendos de Heather (algo así como los disfraces de los Resident Evil). Esto, claro está, es medio al pedo porque lo único que hace es cambiar la ropa de nuestra bella amiguita. Pero bien vale la pena probarlo (aunque sea por curiosidad, ¿vio, don?).

Nota: *Respetá las mayúsculas y las minúsculas.*

Traje Block Head:
PutHere2FeelJoy
Traje Don't Touch:
TOUCH_MY_HEART
Traje Heather:
HappyBirthDay
Traje Killer Rabbit:
BlueRobbieWin
Traje Onsen:
I_Love_You



PlayStation Pocket

¡LA NUEVA PLAY!

Pequeña, manejable, capaz de procesar gráficos 3D, dueña de un sistema de sonido digital asombroso y realizada con componentes de la más avanzada tecnología que Sony es capaz de desarrollar. Señoras y señores: con ustedes la PSP, la super consola portátil de Sony.

Una nueva Play se asoma en el horizonte. Así lo confirmó Sony Computer Entertainment durante la PlayStation Meeting 2003, una reunión oficial que la empresa japonesa (en este caso, su oficina en los Estados Unidos) realiza anualmente para dar a conocer novedades, proyectos y el estado actual de su corporación. Y la reunión realizada días atrás reveló jugosos detalles sobre la que seguramente se convertirá en la diva de los videojuegos en los próximos meses: la PSP, siglas pertenecientes a PlayStation Pocket.

¡Ta bien! Ya sabemos que no va ser así. Pero no teníamos ni una foto carné para mostrarles...

Pa' la cartera de la dama y el bolsillo del caballero...

¿De qué la va esta PSP? Como bien te imaginarás, se trata de una consola que saldrá a competir directamente con el GameBoy Advance de Nintendo. Sí: se trata nada menos que de una PlayStation de bolsillo que podés llevar a todas partes para disfrutar de tus videojuegos favoritos. En realidad, se trata de un proyecto que todavía se encuentra en sus etapas iniciales (tan es así, que no existe ninguna fotografía ni ningún tipo de material gráfico disponible sobre él) y dista mucho de estar terminado. Sin embargo, la gente de Sony es sumamente profesional, y jamás se lanza a anunciar un proyecto si no tiene ya varios estudios realizados que lo avalen. SCE describió a su PSP como "el walkman del siglo XXI", demostrando una gran confianza en este nuevo producto, el cual utiliza un gran número de componentes de última tecnología. La PSP contendrá dos microprocesadores, un avanzado motor de sonido, un motor de gráficos en 3D, una pantalla de cristal líquido de 4 pulgadas y media de alta resolución y un gran número de conexiones posibles.

Poderosa, la chiquitina

La PSP funcionará gracias a dos microprocesadores MIPS R4000 de 32 bits los cuales, según el propio presidente de la compañía, nuestro conocido Ken Kutaragi, tendrán cada uno diez veces la velocidad de la CPU de una PlayStation y la misma potencia que la CPU de una PlayStation 2. Uno de estos micropropcesadores será utilizado como la propia CPU, mientras que el otro se encargará de administrar los archivos multimedia como películas y música con sus propios 2MB de memoria. Si bien la memoria principal de la PSP es de 8MB, Kutaragi comentó que se trata de un volumen demasiado grande de memoria para una consola de bolsillo, así que es probable que haya grandes modificaciones en cuanto a esto en el futuro. En general, todos los componentes usados en la PSP están diseñados para un bajo consumo de energía dado que se trata de una consola portátil.

Qué bien se T.V.

El GPU (Graphic Processor Unit o Unidad de Procesamiento de Gráficos) va a trabajar tanto como un motor renderizador de gráficos 3D y un motor de dibujo de superficies. Funciones de render como Morphing y Tessellation van a ser responsabilidad del hardware para evitar los largos tiempos de carga. Este GPU va a estar compuesto por 2MB de VRAM y un bus con 5.3gbps de tasa de transferencia: en teoría, la PSP estaría en condiciones de calcular un máximo de treinta y tres millones de polígonos por segundo.



"Se terminó eso de andar inventando boludeces para llevar tu Play en el bolsillo. Algo realmente incómodo... sobre todo porque te tenías que meter el cable de la corriente en el firulo...".

En términos de sonido, la PSP presentará audio en 3D con siete canales, usando un procesador digital de señales llamado VME (Virtual Mobile Engine o motor virtual móvil), el cual es una nueva tecnología desarrollada por Sony para usar en sus reproductores portátiles de MD y MP3, y que permite que el sonido sea procesado utilizando una menor cantidad de energía en comparación con los tradicionales DSP (Digital Sound Processors o procesadores de sonido digital).

En cuanto a los controles, los de esta nueva consola serán muy similares a los del joypad de Play: ●, ✕, ▲, ■, R1, L1, Start y Select, así como un pad direccional (o sea, →, ↓, ← y ↑) y un stick análogo. La PSP va a leer discos de 60mm llamados UMDs (Universal Media Discs o discos universales de multimedia capaces de almacenar hasta 1.8GB de datos) además de soportar el formato de codificación avanzada de video (MPEG4) que posee una muy alta tasa de compresión de datos.

Pónganse a laburar, viejo

Para ayudar a que las empresas desarrolladoras de juegos comiencen a trabajar en títulos para la PSP con antelación a su salida, SCE planea distribuir paquetes especiales de desarrollo para PC que emulan a una PSP, aunque a un décimo de su velocidad real, mientras que un paquete de desarrollo para programadores mucho más completo será lanzado para el otoño del año que viene. Sony quiere desarrollar juegos para que la PSP sea tan fácil e intuitivo para los programadores como lo es para la PlayStation original. Tal es así, que ya se especula con que una gran cantidad de títulos para esta PSP serán presentados para la E3 de 2004, así como un prototipo avanzado de la propia consola, para luego mostrar más avances durante el Tokyo Game Show del mismo año.

Aún no se dijo absolutamente nada sobre qué aspecto tendrá ni cuál será su precio, pero lo que es seguro es que Sony dará nuevamente un gigantezco paso al frente con esta PSP,la cual tiene todos los elementos necesarios para convertirse en la reina de las consolas portátiles, destronando así a la vedette de la gran compañía rival: el GameBoy Advance de Nintendo.

Mantenete atento porque vamos a ir mostrándote toda la info que vaya apareciendo sobre esta nueva y más que prometedora PSP en próximos números de la Club Play.

Saber Marionette J Battle Sabers

O COMO REEMPLAZAR A LAS MINAS POR MUÑECAS INFLABLES DE ULTIMA TECNOLOGIA...

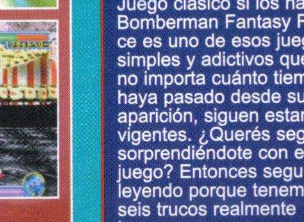
Trucos enviados por Agustín Bordel, Capital Federal.





Sí. Que el subtítulo no te extrañe. Es que, si no conocés este anime, te contamos que se trata casualmente de eso: un mundo en el que sólo hay hombres los cuales, desesperados por tener mujeres, no tienen mejor idea que crear androides femeninos llamados Marionettes. Una propuesta interesante, ¿no? Y si, encima, ya tenés el juego, nuestro buen amigo Agustín te da estos dos trucos que te pueden ser de mucha ayuda...





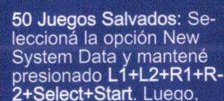
Pelear con Baika transformada: En La pantalla de selección de personajes, presioná la secuencia **L1**, **R1**, **L2** y **R2** tres veces seguidas.
Más Partes: En la pantalla de selección de partes, presioná la secuencia **R2**, **L2**, **R1** y **L1** tres veces seguidas.





Truquillos fantásticos

Juego clásico si los hay. Bomberman Fantasy Race es uno de esos juegos simples y adictivos que, no importa cuánto tiempo haya pasado desde su aparición, siguen estando vigentes. ¿Querés seguir sorprendiéndote con este juego? Entonces seguí leyendo porque tenemos seis trucos realmente buenos para vos...







50 Juegos Salvados: Seleccioná la opción New System Data y mantené presionado **L1+L2+R1+R2+Select+Start**. Luego, presioná ●.
Sonido de pasos distinto: Durante el juego, poné pausa y presioná **L1**, **L1**, **R1**, **R1**, ↓, ↑, ●.
Dinero Doble: Salvá el juego dos veces, ambas en slots distintos. Luego, entrá al banco y usá la opción de transferencia de dinero. Mové la plata de uno de los slots al otro para duplicar tu cantidad de dinero.
Animales Extra: Comprá todos los canguros y dinosaurios para que dos nuevos animales aparezcan: un dinosaurio blanco y un canguro negro.
Pistas Espejadas: Salí primero en todos los circuítos y luego dirigite a la pantalla de selección. Presioná → para poder jugar en una pista espejada (o sea, donde la llegada es la largada y viceversa).
Ver Escena Final: Completá todos los circuitos espejados y luego presioná **Select** en la pantalla de título.

Clásicos

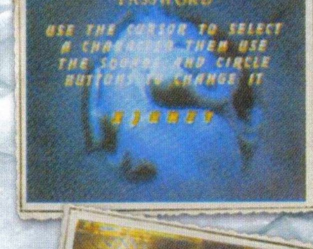
TRUCOS

PORQUE LO PASADO NUNCA ESTA PISADO

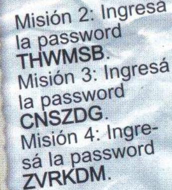
"¿Te los perdiste? Lero, lero". Pero, che... qué falta de respeto. Pero, tranqui... en la Club Play somos primero jugadores de videojuegos y después laburadores (je). Y por eso sabemos lo que significa perderse un truco. Y por eso creamos esta sección. Y por eso te damos de vuelta los trucos que te perdiste (y de paso nos mandamos los chivos...je, je).

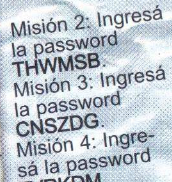
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO

¡Super Passwords!



¿Estás cansado de tener que jugar una y otra vez los mismos niveles que ya jugaste diez veces sólo para poder llegar a ese escenario que tanto te copa? No sufras más, porque acá tenés las passwords para habilitar cada uno de los niveles del MK Mythologies: Sub-Zero...





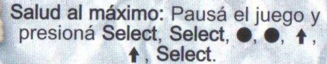
Misión 2: Ingresá la password **THWMSB**. Misión 3: Ingresá la password **CNSZDG**. Misión 4: Ingresá la password **ZVRKDM**.

¿Te gustaron? ¿Te sirvieron? ¿Querés más? Todas, pero absolutamente todas las passwords para todos los niveles del Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero te están esperando en la Club PlayStation #03

007 TOMORROW NEVER DIES

Jugueteando con la salud

Y, sí: un juego como éste puede ser complicado. Y entonces la posibilidad de aumentar tu salud al máximo se convierte en una ayuda más que preciada. Pero, si sos de los valientes y arrojados, a los que les gusta jugar con el peligro, entonces también te damos un truquito para que tu salud baje tanto que un solo estornudo pueda matarte, je...



Salud al máximo: Pausá el juego y presioná **Select**, **Select**, ●, ●, ↑, **Select**.

Salud al mínimo: Pausá el juego y presioná **Select**, **Select**, ●, ●, ↓, **Select**.



Estos mismos dos trucos y una bocha de trucos más (incluyendo Invencibilidad, Selección de Misión y Atravesar las Paredes) los podés encontrar en el paraíso de los amantes del espionaje: la Club PlayStation #14.

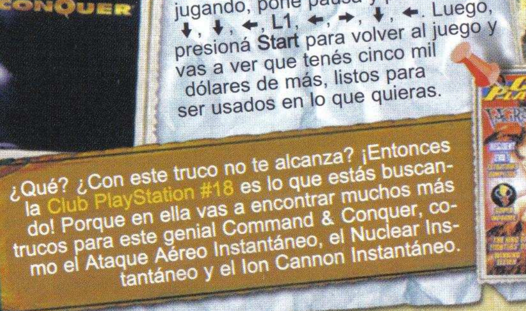
COMMAND & CONQUER

Platita, platita... quiero platita



Soldados, vehículos terrestres, vehículos aéreos, instalaciones de investigación y desarrollo... ¿quién dijo que una guerra es barata? Es por eso que este super truco te va a ser de gran ayuda a la hora de sumergirte en el mundo de Command & Conquer...

5.000 dólares extra: Mientras estás jugando, poné pausa y presioná →, ↓, ↓, ←, L1, ←, →, ↓, ←. Luego, presioná **Start** para volver al juego y vas a ver que tenés cinco mil dólares de más, listos para ser usados en lo que quieras.





¿Qué? ¿Con este truco no te alcanza? ¡Entonces la Club PlayStation #18 es lo que estás buscando! Porque en ella vas a encontrar muchos más trucos para este genial Command & Conquer, como el Ataque Aéreo Instantáneo, el Nuclear Instantáneo y el Ion Cannon Instantáneo.

Todos los números te batimos LA POSTA

Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caiste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!

CHAU RED DEAD REVOLVER

Capcom canceló uno de sus juegos para PS2.

Uno de los nuevos juegos en los que Capcom había puesto mucho esfuerzo fue cancelado por la propia empresa. Si bien Capcom Japan no admitió oficialmente haberlo hecho, hay ciertos indicios que indican lo contrario: por un lado, la página web de Red Dead Revolver fue quitada del sitio oficial de Capcom, y por el otro, el juego ya no figura en la lista de títulos en proceso de la empresa japonesa. Además, RDR fue uno de los grandes ausentes durante la E3 de este año, por lo que no sería raro pensar que el juego ya iba por mal camino desde hace varios meses. De todas formas, un vocero de Capcom dejó entrever que RDR podría seguir produciéndose mediante un presupuesto alternativo de la empresa (esto es, guita que originalmente no estaba destinada a él).
Con Red Dead Revolver ya son tres los juegos que, por problemas de desarrollo, han sido dejados de lado por Capcom. Los dos anteriores fueron el Capcom Fighting All Stars, también para la PS2, y el Dead Phoenix para la GameCube.



Se ve que los pibes de Capcom siguen con problemas con varios de sus juegos.

OTRO MÁS QUE VUELA

El Full Throttle no va más.

Parece que son varias las empresas que están teniendo problemas a la hora de desarrollar sus juegos y mantenerse en fecha. A los inconvenientes sufridos por Core Design luego de lanzar el Tomb Raider: The Angel of Darkness con cientos de errores (para más datos, fijate en las News del número pasado) y al recién mencionado Red Dead Revolver, se suma ahora uno de los títulos más esperados del año: nada menos que la segunda parte del legendario Full Throttle, Full Throttle: Hell on Wheels. Si bien esta aventura gráfica que continúa al exitoso juego para PC de 1995 fue presentada en la E3, la gente de LucasArts consideró que el desarrollo del título no iba por el camino que ellos querían y que estaba consumiendo demasiado tiempo y dinero. Sin embargo, en un comunicado corto pero claro, Simon Jeffery, presidente de LucasArts, dijo que "no queremos decepcionar a los miles de fans de Full Throttle y esperamos que todos entiendan que lo que más nos interesa es poder brindar la mejor experiencia en juegos que se pueda crear". De esto se deduce que, probablemente, Full Throttle: Hell on Wheels no haya dejado de existir, sino que se ha tomado un tiempo de descanso para poder solucionar los inconvenientes que, evidentemente, estaba teniendo. Ojalá que LucasArts vuelva a ponerse manos a la obra con este juego ya que las buenas aventuras gráficas no son algo muy común hoy en día. Especialmente, en PS2.

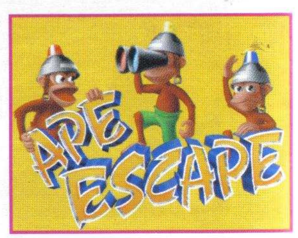


Parece que no vamos a poder ver al bueno de Ben nuevamente... sniff...

MONO RANCHER

Los monos de Ape Escape en el Monster Rancher 4.

Sipi. Esa onda "cross over" tan común en los comics y que ya ha dado buenos dividendos en los videojuegos (Capcom Vs. SNK es un buen ejemplo de ello) sigue de moda. Esta vez fueron Tecmo y Ubi Soft las empresas que llegaron a un acuerdo para que los protagonistas de la saga de Ape Escape (los monos, se entiende) formen parte de la versión yanqui del nuevo Monster Rancher 4. Así, vas a poder criar y entrenar a cualquiera de estos monos como lo harías con cualquier otro bicho del juego. Al respecto, John Inada, director de ventas y marketing de Tecmo, dijo que "estamos muy satisfechos por haber podido incluir en nuestro juego a los personajes de una franquicia tan popular. Es una oportunidad única que los fans de ambas sagas seguramente disfrutarán. Creo que esto demuestra una vez más hasta dónde somos capaces de llegar para demostrar que Monster Rancher es el mejor exponente de su género". ¿Te interesa? Entonces estate atento porque este nuevo capítulo de Monster Rancher va a estar disponible en cualquier momento.

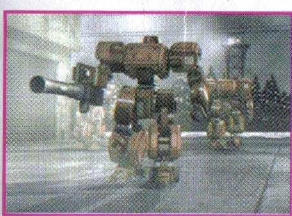


Los molestos monos regresan... aunque esta vez, ya no se trata de atraparlos.

SE VIENEN TRES NUEVOS FRONT MISSION

A los que se suman dos eventuales reediciones.

En una entrevista dada a la revista japonesa Famitsu Magazine, el productor de la saga de los Front Mission, Toshiro Tsuchida, confirmó que su equipo de trabajo ya se encuentra laburando en un nuevo título para la serie. Si bien Tsuchida no reveló ni el eventual título ni las plataformas al que estaría destinado (se da por sentado que la PS2 sería una de ellas), sí informó que estará conectado a la historia del Front Mission original y que tendrá lugar en el mismo universo.
Además, Tsuchida comentó que tiene serios planes de lanzar un Front Mission on-line y que ya se encuentra trabajando en la versión para PSX del Front Mission original, el cual saliera hace ya varios años para SNES. Esta nueva versión para PlayStation va a incluir un nuevo escenario, mejoras en el funcionamiento y nuevas escenas animadas. Este juego es el que se encuentra más avanzado (en un ochenta por ciento aproximadamente) y su salida al mercado japonés está anunciada para el mes de octubre. Pero la cosa no termina acá, porque el bueno de Toshiro también expresó que le gustaría mucho hacer reedición de los Front Mission 2 y 3, aunque estos dos proyectos no tienen la prioridad de los ya mencionados. Como ves, si sos fan de la saga de los Front Mission andás con suerte. Mantenete atento porque vamos a ir actualizando esta info a medida que vaya apareciendo.


La saga de los Front Mission crece y crece. Un FM nuevo, uno on-line, la versión para PSX del original y, tal vez, reediciones de los FM 2 y 3. ¿Qué tul?

WILD ARMS CODE: F

SCE ya se encuentra trabajando en este nuevo RPG.

Sony Computer Entertainment acaba de inaugurar un nuevo sitio de internet exclusivo para el próximo episodio de la saga de los Wild Arms llamado Code: F. En este sitio se revelan detalles de cómo será el nuevo juego (jugabilidad, modos de combate, historia, personajes, etcétera) aunque, por ahora, no hay ningún tipo de screenshots disponible.
El Wild Arms original fue lanzado para PlayStation allá por 1997, y a él le siguieron el Wild Arms 2nd. Ignition también para PSX y el reciente Wild Arms 3 para PS2. Este nuevo Wild Arms Code: F también será para PS2, aunque Sony no ha dado mucha más información al respecto.

EL VERSÁTIL GAMEBRYO

Vivendi ha adquirido la licencia.

No hay vuelta que darle. Cuando un engine está bien hecho, la guita llega a oleadas. Esta vez fue Vivendi Universal la que ha firmado una licencia con NDL para poder hacer uso del engine conocido como Gamebryo, un soberbio motor de gráficos 3D responsable de juegos como Dark Age of Camelot, The Elder Scrolls III: Morrowind, Warcraft III: Reign of Chaos y Freedom Force, por mencionar sólo algunos de los magníficos resultados de este engine. "Vivendi Universal Games es uno de los líderes indiscutidos en la industria de los videojuegos, y su decisión de elegir al Gamebryo como nuevo soporte para sus juegos demuestra la importancia que NDL tiene en el mercado" dijo Lars Bishop, director tecnológico de NDL. "Gamebryo está diseñado para ser una herramienta poderosa y flexible, capaz de ajustarse sin problemas al estilo de cualquier equipo de diseño, permitiéndole ahorrar meses de trabajo y grandes cantidades de dinero", agregó.
De más está decir que, si al poder y la capacidad ya conocidos de Vivendi le agregamos esta soberbia herramienta, la promesa de juegos espectaculares está más que garantizada.


El original y fabuloso Freedom Force es un excelente ejemplo de lo que el Gambryo es capaz de hacer.

Los últimos lanzamientos

¡Juegos recién saliditos del horno!

Los juegos más nuevos para PlayStation y PlayStation 2 están acá. Recién salidos a la calle, es seguro que alguno de ellos va a pegar con lo que estás buscando...

ULTIMOS LANZAMIENTOS:

PSX:

NFL GameDay 2004 (Deportes - USA)
Nascar Thunder 2004 (Carreras - USA)
BeyBlade (Arcade - Europa)

PS2:

Mojo! (Aventuras - USA)
Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds (Acción - USA)
NCAA GameBreaker 2004 (Deportes - USA)
Spul Scalibur 2 (Lucha - USA)
Virtua Fighter 4 Evolution (Lucha - USA)

LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

PSX:

1- BeyBlade
2- Winning Eleven 6 World Cup
3- BeyBlade 2
4- Yu-Gi-Oh Forbidden Memories
5- Final Fantasy IX
6- Twisted Metal Small Brawl
7- NBA Live 2003
8- Tony Hawk's Pro Skater 4
9- Hulk
10- Digimon Rumble Arena

PS2:

1- World Soccer Winning Eleven 7
2- Silent Hill 3
3- Grand Theft Auto Vice City
4- Kingdom Hearts
5- Ape Escape 2
6- Splinter Cell
7- Enter The Matrix
8- Midnight Club 2
9- Virtua Fighters 4 Evolution
10- Silent Line: Armored Core

Fuente: Ready Go; Sala 1; Dima Game.

Game Shark

Galería de Códigos

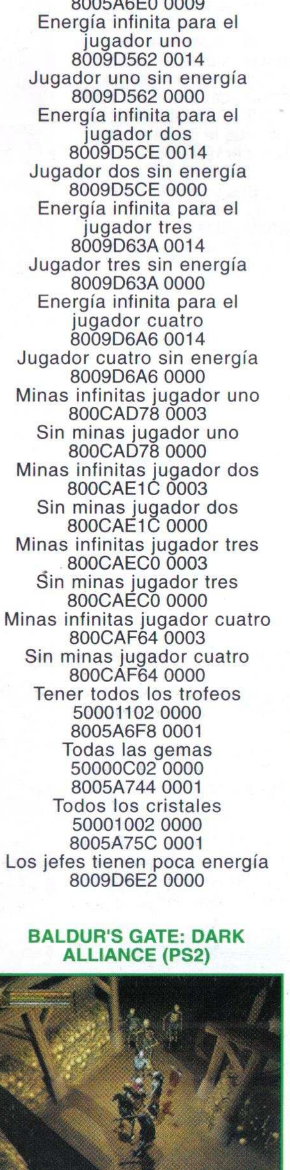
Los Game Shark son dispositivos que están disponibles en dos formatos: cartucho (que se inserta por detrás de la consola y que posee varias versiones) y CD (sólo disponible en versión 1.0).
Cuando estás jugando, la información sobre la cantidad de tus vidas, municiones, armas, etc. es depositada en una memoria llamada RAM. Básicamente, lo que hacen los Game Shark es sobreescribir esa memoria para que sea posible ejecutar la munición ilimitada, selección de nivel, etc.
Otros dispositivos compatibles con los Game Shark son el Goldfinger, el Action Replay, el Gamebuster, el Game Wizard y el Code Breaker.
Los códigos que ves en esta sección todos los meses son chequeados con un Game Shark 1.0, excepto en aquellos casos en donde se indica lo contrario.

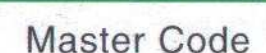
CRASH BASH



Joker Command
D0063A92 ????
Jugador uno puntos al máximo
8009AD74 03E7
Jugador dos puntos al máximo
8009AD7C 03E7
Jugador tres puntos al máximo
8009AD84 03E7
Jugador cuatro puntos al máximo
8009AD8C 03E7
Jugador uno sin puntos
8009AD74 0000
Jugador dos sin puntos
8009AD7C 0000
Jugador tres sin puntos
8009AD84 0000
Jugador cuatro sin puntos
8009AD8C 0000
Presioná L2 para más tiempo
D0063A92 FEFF
30099179 0030
Todos los trofeos
D005A6E0 0000
8005A6E0 0009
Energía infinita para el jugador uno
8009D562 0014
Jugador uno sin energía
8009D562 0000
Energía infinita para el jugador dos
8009D5CE 0014
Jugador dos sin energía
8009D5CE 0000
Energía infinita para el jugador tres
8009D63A 0014
Jugador tres sin energía
8009D63A 0000
Energía infinita para el jugador cuatro
8009D6A6 0014
Jugador cuatro sin energía
8009D6A6 0000
Minas infinitas jugador uno
800CAD78 0003
Sin minas jugador uno
800CAD78 0000
Minas infinitas jugador dos
800CAE1C 0003
Sin minas jugador dos
800CAE1C 0000
Minas infinitas jugador tres
800CAEC0 0003
Sin minas jugador tres
800CAEC0 0000
Minas infinitas jugador cuatro
800CAF64 0003
Sin minas jugador cuatro
800CAF64 0000
Tener todos los trofeos
50001102 0000
8005A6F8 0001
Todas las gemas
50000C02 0000
8005A744 0001
Todos los cristales
50001002 0000
8005A75C 0001
Los jefes tienen poca energía
8009D6E2 0000

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE (PS2)





Master Code
F4029D38 B73C92B6
Lotor
14103468 36B4D17A
14103468 36B4D1CA
Jugador uno: Mucho dinero
24D41C78 773DD9F8
Jugador uno: Energía infinita
24DC16C8 2635D168
Jugador uno: Magia infinita
24DC16C8 2635D1F8
Jugador uno: Upgrade Points infinitos
04401768 3E34D14A
Jugador dos: Dinero infinito
24941A38 773DC9F8
Jugador dos: Energía infinita
24DC1188 26B5C168
Jugador dos: Magia Infinita
24DC1188 26B5C1F8
Jugador dos: Upgrade Points inifinitos
14001028 3E34C14A

ALUNDRA





Game Planet
80054E 2670
Energía Infinita
801AC4AC 0032
801AC4B0 0032
Steel Flail
801DD5F8 0001
Fire Book
801DD690 0001
Magia infinita
801DD5C0 0004
801DD5C2 0004
Wind Book
801DD698 0001
99 llaves
801DD6C4 0063
Legend Sword
801DD5F0 0001
Earth Book
801DD680 0001
Gilder infinito
801DD5C4 270F
Water Book
801DD688 0001
Fire Wand
801DD610 0001
Ice Wand
801DD608 0001

EL PROFETA

Enterate de todos los avances, todas las novedades y todos los juegos que las más grandes empresas se encuentran desarrollando y que, sólo en cuestión de tiempo, estarán invadiendo las calles.



XIII

Por Alejandro Prieto



La luz del sol se refleja en los vidrios y no te deja ver bien... eso sí que es aprovechar bien los efectos de luces.



Vos y tu M16 contra tres enemigos en un campo nevado... ¡Huija, que se armó el bolonqui!

Ubi Soft ha creado una historia de conspiraciones, traición, misterio y recuerdos perdidos, con un aspecto visual absolutamente delicioso...

De los comics a los videojuegos

XIII está basado en un popular comic francés del mismo nombre creado por Jean Van Hamme, el cual se centra en una conspiración basada en el asesinato de John F. Kennedy. Claro que, en lugar de utilizar hechos y nombres históricos, el comic usa personajes ficticios y se ambienta en los años ochenta en lugar de los sesenta. El juego se basa en los primeros cinco álbumes de este comic y el propio equipo creativo de la historieta trabajó codo a codo con los programadores para que el resultado final fuera lo más fiel posible al original de papel. Vos cumplís el rol de un hombre que ha perdido la memoria y al que llaman XIII (trece, por supu), luego de despertar en una playa desierta de Nueva Inglaterra con una herida de bala en la cabeza y el número XIII tatuado en el pecho. Lo único que tenés en tu poder es la llave de una caja de seguridad de un banco en Nueva York y tu meta es descubrir quién corcho sos y si estás involucrado de alguna manera con el asesinato de JFK. Interesante, ¿no?

¿Más de lo mismo? Nopo...

Si bien XIII es un FPS (First Person Shooter), brinda una gama de posibilidades bastante mayor que la mayoría de los exponentes del género. Tenés un bruto arsenal a tu disposición, el cual incluye Uzis, una Beretta automática, un lanzamisiles, un cuchillo, una ballesta, un rifle de asalto AK-47, una M16, una M60 y una bazuka. Pero, además, podés usar botellas rotas, pedazos de vidrio e incluso ladrillos que pueden resultar de los daños que el escenario sufra. También vas a poder contar con un gancho especial para acceder a zonas altas que de otra manera son inalcanzables. Pero, además de todos estos elementos de acción que todo FPS suele tener, XIII también exige que pases desapercibido en varios tramos del juego. Vas a poder acercarte sigilosamente a tus enemigos para evadirlos si te superan en número o en armas o para eliminarlos silenciosamente. E, incluso, podés esconder sus cuerpos para que sus compañeros no den la alarma.

Visualmente perfecto

Los gráficos de XIII son, sin lugar a dudas, el aspecto más notable del juego. Posee un trabajo visual impresionante, con un estilo 3D que parece 2D, usando líneas de contorno bien marcadas como si estuvieras viendo un dibujo animado en 3D. Los gráficos son muy fieles al estilo del comic y, por ejemplo, usa exclamaciones exageradas para resaltar las reacciones o muertes de los personajes. Este aspecto de comic está muy bien realizado tanto en los gráficos del juego en sí como en las escenas animadas. Como contra, se podría decir que XIII depende mucho de la historia y que ésta puede resultar bastante lineal. Pero, de todas formas, las diferentes misiones paralelas a la historia central te dan una buena cantidad de elementos que hacen que el juego en sí varíe mucho, evitando que parezca tedioso y rutinario.

XIII es uno de esos juegos que llaman la atención desde el vamos, con un aspecto visual exquisito y original, con una historia atrapante llena de intrigas y misterios, y a la que hay que sumarle tanto grandes dosis de acción y adrenalina, como inteligencia y estrategia para pasar desapercibido. XIII tiene todo lo que se necesita para ser un verdadero éxito.

XIII	
Distribución	Ubi Soft
Desarrollo	-
Género	Acción / FPS
Plataforma	PlayStation 2
Nro. de Jugadores	-
Fecha de Lanzamiento	-



club play



Resident Evil Outbreak

Por Alejandro Prieto

Vos contra los zombies. Esa fue siempre la premisa en todo Resident Evil. Pero Outbreak trae una nueva vuelta de tuerca: esta vez, pueden ser vos y tus amigos contra los zombies. Copado, ¿no? Sí, porque Outbreak es nada menos que el primer Resident Evil on-line.

De a muchos es mejor

En Resident Evil Outbreak pueden jugar hasta cuatro jugadores a la vez y hay hasta ocho personajes diferentes para elegir, cada uno con sus propias características e historia. Por ejemplo, uno de los personajes es un trabajador del subterráneo de Raccoon City llamado Jim quien, según el juego, no es atacado por los zombies con tanta frecuencia como el resto de los personajes. Con él, cuando la demo comienza, te encontrás en un bar con la misión de obstruir las entradas con cajas y muebles para evitar que los zombies entren. Claro que, después de un rato, los zombies se las van a ingeniar para encontrar un resquicio, mandarse adentro y empezar a hacer quilombo.

Parecido pero mejor

En cuanto al modo de juego, Outbreak no es diferente a los otros RE. Vas a encontrar los mismos elementos que en los anteriores juegos de la saga, como llaves, hierbas, kits de primeros auxilios y un arsenal que puede variar de acuerdo al personaje que hayas elegido (como Claire y su balesta en el Resident Evil 2). Los gráficos, por su lado, son una verdadera joya y merecen un párrafo aparte. Todo está perfectamente entonado, con detalles exquisitos, luces asombrosas y un diseño espectacular en todos los elementos que aparecen en la pantalla, sean humanos, zombies, armas, fondos, vehículos o lo que te imagines. La verdad, esta pesadilla de zombies y monstruos nunca fue tan creíble y real.

Si bien este juego tiene un gran parecido con los RE anteriores, en realidad se trata más de un partido de Deathmatch en el mundo de Resident Evil. Aunque al principio del juego los jugadores no pueden atacarse entre ellos, es posible que te encuentres sorpresivamente formando parte del bando enemigo...

Mmm... cerebros...

¡¡¡Impresionante, ¿no?!!!

En la nota sobre el RE Outbreak que hicimos en el informe de la E3 dijimos textualmente "lástima: sería copado ser un zombie, ¿no?", convencidos de que esta posibilidad no estaba disponible. Bueno... nos equivocamos. No podés elegir ser un zombie... pero te podés transformar en uno. A medida que avanzás por Raccoon City y recibís ataques por parte de los zombies, el virus comienza a afectarte. Un indicador con forma de microscopio te muestra qué tan infectado estás y, a medida que ese porcentaje va aumentando, tu personaje empieza a renguear, luego no puede hacer otra cosa que arrastrarse por el piso hata que, finalmente, muere. Hasta acá, todo normal. Pero, después de unos segundos, te vas a encontrar de vuelta en el juego al mando de una versión zombie del personaje que estabas manejando. Como te imaginarás, tu misión a partir de ahora es buscar, encontrar y morfarte a los otros personajes humanos que queden. En realidad, el juego no varía mucho cuando sos un zombie, aunque sí hay algunos detalles diferentes. Por ejemplo, los zombies no pueden usar armas o herramientas ni abrir puertas, así que la única manera que tenés de entrar o salir de un recinto es golpeando las puertas hasta destrozarlas.



¿Cómo? ¿No tenés boleto? ¡Tomá, guacho!



¡A la marosca, se armó la rosca!

RESIDENT EVIL OUTBREAK	
Distribución	Capcom
Desarrollo	Capcom
Género	TPS / Acción
Plataforma	PlayStation 2
Nro. de Jugadores	4
Fecha de Lanzamiento	Principios de 2004

Lo que hemos podido ver hasta ahora de Resident Evil Outbreak nos dejó más que entusiasmados y ansiosos. Pero, lamentablemente, vamos a tener que esperar todavía un buen tiempo para poder disfrutarlo como se merece.

club play



DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2

Por Alejandro Prieto

El tiempo pasa y pasa, y Dragon Ball sigue y sigue... La obra de Akira Toriyama parece no tener fin y Atari y Dimps están cada vez más cerca de terminar este Dragon Ball Z: Budokai 2.

Trabajo en equipo

El Budokai original era un juego de lucha 3D de uno contra uno en el que desfilaba una gran cantidad de personajes de la saga de Dragon Ball Z y que seguía casi al pie de la letra la historia que se mostraba en el anime. Budokai 2, en cambio, no va a tener un modo Story sino un nuevo modo de juego llamado Dragon World. En este modo, vos liderás un equipo de cuatro héroes contra un equipo de cuatro villanos en una carrera por hallar las siete esferas del dragón. Lo más interesante de este modo es que tiene una mecánica muy similar a los juegos de estrategia por turnos, en donde tenés un mapa del mundo sobre el cual te podés mover libremente visitando los distintos lugares para hallar las esferas. Si uno de tus personajes coincide en el mismo lugar con un villano, la batalla comienza. El ganador de la lucha puede continuar con la búsqueda, mientras que el derrotado debe quedarse en ese lugar durante un turno. Es una lástima que un modo Story tan bien hecho como el del Budokai original no esté presente en este Budokai 2, pero este modo Dragon World parece tener mucho para ofrecer, lo que lo convierte en una propuesta interesante.



Los gráficos son mejores, incluso, que los del Budokai original.

Los viejitos y los nuevitos

El aspecto visual del Budokai 2 es bastante similar al del juego anterior, aunque con algunas mejoras. Los modelos de los personajes tienen ahora un nivel de detalle mayor y el estilo ha sido modificado para parecerse más a la onda que Akira Toriyama adoptó en los últimos episodios de DBZ.

Los personajes, por su parte, son exactamente los mismos del primer Budokai más algunos personajes nuevos que aparecieron después de la saga de Cell, como Videl, Dobura y tres formas diferentes de Boo: Majin Boo, Super Boo y Kid Boo. Atari también aseguró que va a haber una bocha de personajes fusionados, incluyendo el ya conocido estilo de "what if", o sea "qué pasaría"... algo así como "qué pasaría si fusiono a Goku con Mr. Satan". Es decir, te da la posibilidad de realizar fusiones que jamás sucedieron en el anime como, por ejemplo, la fusión entre Krilin y Cell que se pudo ver al final del primer Budokai.



Trunks y Goku despedazándose a lo bestia.

Rayos y centellas...

Dragon Ball Z: Budokai 2 también trae una buena cantidad de escenarios nuevos, algunos de los cuales se pudieron ver en el trailer que Atari dio a conocer a la prensa, como la Orange Star High School y el Capsule Corp. Headquarters. Además, vas a poder importar tus juegos salvados del Budokai original al Budokai 2, una buena movida que puede llegar a ser de gran ayuda a la hora de la aceptación del juego por parte del público.

Por lo que se ha podido ver, la mecánica del juego es bastante similar al del primer Budokai, aunque los programadores están trabajando en un sistema para que el vuelo de los personajes sea más dinámico, además de incluir una técnica llamada Power Struggles, la cual permite que ambos personajes se lancen mutuamente rayos de energía ridículamente gigantescos, bien al estilo del anime.

Todavía falta mucho para que podamos apreciar este juego en su totalidad, pero queda claro que este Budokai 2 es bastante superior al Budokai original en muchos aspectos. Por lo pronto, este nuevo DBZ pinta para ser un juego de lucha realmente groso.

club play

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2
Distribución
Atari
Desarrollo
-
Género
Lucha
Plataforma
PlayStation 2
Nro. de Jugadores
-
Fecha de Lanzamiento
-



El Ojo Clínico

Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.

Por Adrián Carrión

Juego: BREATH OF FIRE IV - 8,30

Empresa: Capcom.
Referencia: Breath of Fire 3.
Género: RPG.
Idioma: Inglés.
Comentario: Si ya jugaste al BoF 3, ni siquiera tenés que leer mi crítica sobre este juego. Si no lo hiciste, te cuento que no es mejor que Final Fantasy, pero que está entre los 3 o 4 juegos que pelean la punta.
Presentación: 7,00 - Linda animación. Como no podía ser de otras manera en un RPG, la música es excelente.
Gráficos: 6,50 - Bien. No tengo ninguna objeción con respecto a los gráficos. Pero tampoco trae nada como para decir que son grosos. En cambio, con las escenas animadas sí lo digo.
Sonido: 8,00 - La música te transporta dentro del juego (ni hablar de la calidad). Los efectos especiales son mononos y hasta simpaticones (manteniendo los ruiditos que estuvieron en toda la serie). La calidad es media.
Jugabilidad: 8,50 Ahora podés crear combos con tus magias (si son compatibles, mucho mejor, ya que sacan más energía). Lo más problemático son las cámaras: el movimiento debería ser más fluido como para no perder detalles y tener ángulos correctos para ver y poder movilizarse.
Historia: 9,00 - No se podría decir que es del estilo "*finalfantasiesco*" porque no se parece en nada. Igual, es muy interesante y con vuelcos inesperados.
Diversión: 8,00 - A diferencia del Breath of Fire 3, este juego tiene más minijuegos que antes. A esto, encima, sumale una suculenta historia. Lástima que en algunos lugares los encuentros con enemigos sean tan frecuentes que no podés dar ni diez pasos seguidos.
Puntaje: 8,30 - Excelente elección para los que no entienden un pomo de Breath of Fire.
Consejo: En el mapa, antes de meterte a cualquier ciudad, aprovechá para buscar áreas secretas y, así, obtener ítems y enemigos nuevos para achurar.



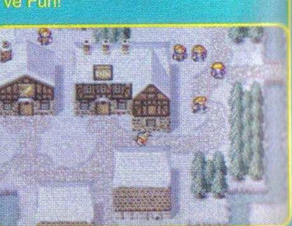


Juego: FINAL FANTASY - 9,00

Empresa: Squaresoft.
Referencia: Final Fantasy V.
Género: RPG.
Idioma: Inglés.
Comentario: A mí me parece perfecto que salgan todos los Final Fantasy para la PSX (menos mal, porque ya me había aburrido de agarrar la NES para jugar el FF porque funciona mal y se cuelga), pero falta un detalle: en toda la saga que salió para PSX, ¿no falta alguno? Más te vale que sigas leyendo (te via'dar...).
Presentación: 9,00 - Un caño de escena animada, sonido de muy buena calidad y una nueva intriga comienza...
Gráficos: 6,00 - Atención: si sos del tipo "yo quiero los gráficos lindos porque sino, el juego es una mierda" pará de leer y seguí jugando al Frogger Swampy's Revenge. Los gráficos mantienen la onda del FF de Nintendo aunque con muchas mejoras, por supuesto. Las escenas (como la de la presentación) son grosas en calidad.
Sonido: 6,50 - El "plink", "plank", "plum" (no, "plum" es de demasiada calidad para los FX), "plaf", etcétera son casi de la calidad de SEGA 16 bits (¿te acordás del SONGA?). La música es casi la misma que la de la versión de NES con algunos cambios. Igual, hay que tener el oído preparado para escuchar esto (como dije acá arriba en el ítem anterior).
Jugabilidad: 8,50 - Las magias y los encuentros (excepto en el mapa) tienen los controles muy bien diseñados. Los gráficos pueden cambiar con el tiempo, pero creo que en los controles los cambios no son taaaaaan necesarios, aunque el botón para correr es lo mejor que le pudieron haber agregado.
Historia: 8,20 - La misma que en el FF1 convencional, a diferencia de que ahora tenés más cosas agregadas como lugares, negocios o nombres nuevos para los personajes.
Diversión: 8,50 - Ahora que podés correr, no te para nadie.
Puntaje : 9,00 - Si pasás la primera hora, VOS vas a hablar mejor que yo de este juego.
Consejo: Gráficos ≠ Diversión.

Juego: FINAL FANTASY II - 9.00

Empresa: Squaresoft.
Referencia: Final Fantasy VI.
Género: RPG.
Idioma: Inglés.
Comentario: La segunda parte del Final Fantasy Origins, lista para ser desmembrada. ¿Alguien pidió milanesa por ahí? (mmm... suprema a la suiza... ¡¡¡tengo hambre!!!).
Presentación: 9,00 - Otra vez... ¡Qué pedazo de presentación!
Gráficos: 7,00 - Bien clásicos, con fondos al mejor estilo Mario World de Super Nintendo (con ese *blur* de fondo). Las escenas animadas no me dejan escribir porque, si las miro una vez más, la baba me va a ahogar.
Sonido: 7,00 - Excelente calidad en el sonido de los motores. La calidad de las explosiones y esa sensación de velocidad es indescriptible... ehhh, perdón... Eso me pasa por jugar al Ace Combat 4 mientras hago el "Ojo" del Final Fantasy II (traicionera costumbre...). Fuera de joda, sólo aumenta un poco la calidad del FF anterior (mirar a la izquierda).
Jugabilidad: 8,50 - Las cosas son un *toquesaun* más fáciles que antes (más que nada, porque ahora podés correr y, encima, no tenés encuentros tan seguido).
Historia: 9,00 - Atrapante y entretenida. Es una experiencia que no vas a olvidar tan fácil.
Diversión: 8,90 - Vas a ver todo muy pixelado, muy chico, con música en la mejor onda MIDI (y eso que es difícil sacar algo de onda en MIDI) y demás cosas que no tienen sentido para un juego del siglo XXI. Pero no vas a dejar de jugarlo porque es realmente adictivo.
Puntaje: 9,00 - No te voy a engañar: si te gustó el FFI, te va a tener que gustar el FFII porque, en la mayoría de los casos, vienen los dos juegos juntos.
Consejo: Pasá la final para poder jugar al Final Fantasy en su versión original (¡¡como siempre quiso ser!!). La respuesta a la pregunta que está en el comentario del Final Fantasy I es el Final Fantasy III. Have Fun!

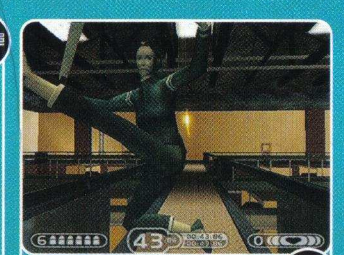


El Ojo Clínico

Juego: VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION - 9,50

Empresa: SEGA.
Referencia: Tekken Tag Torunament.
Género: Lucha 3D.
Idioma: Inglés.
Comentario: Qué-buen-juego. Impresionante. Visualmente, se parece al Tekken Tag o al Dead or Alive, pero en movimientos, jugabilidad, dinamismo y diversión se diferencia de cualquier juego conocido. Sólo en Practice desperdicié ocho horas de juego. Imaginate jugando normalmente.
Presentación: 9,50 - Bueno, bueno, bueno. Muy buena en todo. Es muy copado que puedas cambiar el fondo de la pantalla (hay muchos para habilitar).
Gráficos: 9,50 - Espectaculares. Es increíble cómo no se traba cuando hay mucho movimiento y que siempre mantenga una velocidad muy alta de fps.
Sonido: 8,50 - La música es muy diversa, copada y de calidad decente. Con los FX la mayoría de las cosas están bien.
Jugabilidad: 9,50 - Una parva de movimientos. Tenés agarres de todo tipo y con cada personajes tenés diferentes tipos de ataques y agarres. Son como 30 de cada tipo. Todo esto sin contar los combos de agarres. Los controles pueden fallar un poco en los agarres pero, en si, están muy bien.
Torneos: 8,00 - Muchísimos modos para jugar y muchos personajes (son los mismos de siempre, pero hay cuatro o cinco nuevos).
Diversión: 10,00 - No vas a parar de jugarlo. Más que nada, por los combos que tiene (sobre todo los de agarres). Jugar de a dos es un verdadero caño.
Puntaje: 9,50 - Absolutamente recomendable para fanáticos del Tekken, Dead or Alive, Bloody Roar y derivados.
Consejo: Usá tu nueva arma: el agarre mientras estás atacando para desconcertar en combos o para la gente que cree que pelear es cubrirse todo el tiempo.





Juego: ENDGAME - 2.00

Empresa: Cunning Developments.
Referencia: Time Crisis (ni en pedo, pero es de pistolas).
Género: Ehhh... ¿acción?
Idioma: Inglés.
Comentario: Este juego es como pegarte un pedo sirrósico y vomitarte siete veces encima. ¿¡Por qué me tocó a mí!? ¡Qué garrón! Igual, hay algo que me alienta, y es que puedo ser el gran héroe en tu conciencia que te dice: "Nene, el Endgame es caca... No lo compres... Es caca... Caca..." (¡Siiiii! ¡El Gran Carrión al rescate!... Che, me olvidé el Carriónmovil mal estacionado y los ratis se lo llevaron... ¿me prestás veinte pesos pa' viaja'?).
Presentación: 0,00 - No tiene.
Gráficos: 4,00 - ¡¡Ja, ja, ja!! Fondos paupérrimos, cero diseño de personajes... o sea, nada lindo e inspirable en primer grado.
Sonido: 4,50 - En algunas partes del juego no hay ningún problema, pero en otras el juego tiende a perder el sonido (pasa muy seguido en algunos minijuegos). Música algo tonta pero de buena calidad.
Jugabilidad: 8,50 - Es un juego con pistola, mucho no se puede analizar. Pero lo que sí observé es que en algunas partes la dificultad se zarpa para después bajar de golpe hasta ser un "a pegarle al patito".
Historia: 3,00 - Casi nula. Bajá a todos los que puedas para ganar puntos (si quiero puntos, me voy a una feria y, de paso, me gano un peluche groso y ya tengo una almohadita pa' cuando me quedo a dormir en la editorial).
Diversión: 2,50 - Cuando lo termines, te vas a querer pegar un tiro com la Guncom o con el arma que tengas para jugar.
Puntaje: 2,00 - Vomitate y vas a sentir lo mismo cuando veas este juego (además de que desperdiciaste tus preciados morlacos).
Consejo: ¡Se viene la primavera! ¡La temporada del amor y los freesbies! Si compraste el EndGame ya tenés uno (el más caro de la historia).

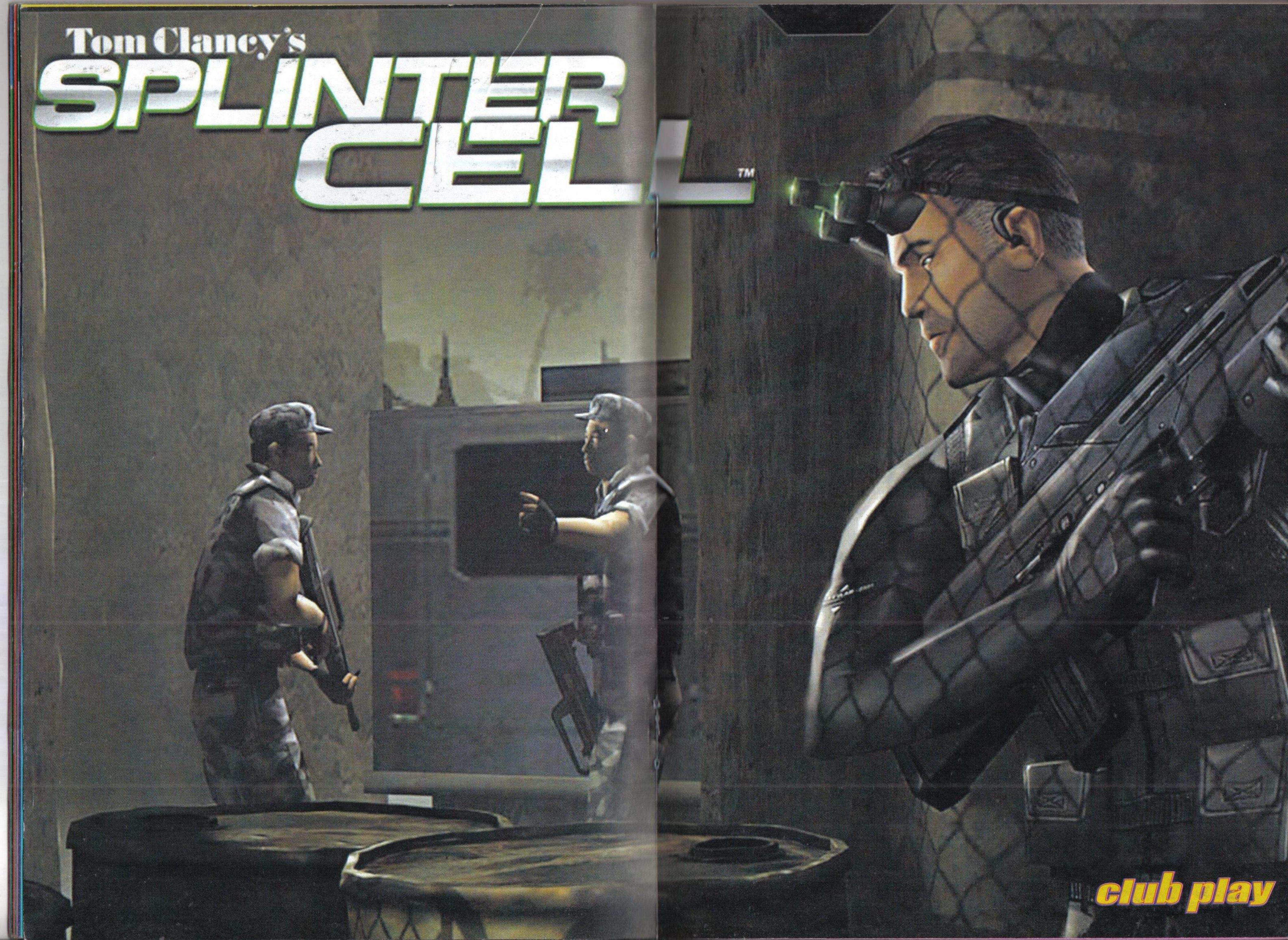
Juego: LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 - 9,50

Empresa: Eidos Interactive.
Referencia: Legacy of Kain Soul Reaver para PSX.
Género: Aventuras.
Idioma: Inglés.
Comentario: Muy buenos gráficos. Historia extremadamente atrapante (aunque, a veces, se van en chamuyo y no se puede cortar) y lo más importante: es dos veces más adictivo que el primero.
Presentación: 9,00 - Entretenida. Te enseña el por qué de esta segunda parte. Gráficos de excelente calidad y música (para variar) muy buena.
Gráficos: 9,50 - Los fondos de los escenarios son increíbles. Apenas comienza el juego, ya empezás a ver los primeros indicios de que efectivamente, estás jugando con Raziel en la PS2 (tanto tiempo baboseándote con el Gallery tuvo su fruto).
Sonido: 8,00 - Algunos detalles flojitos aquí y allá, como en los pasos, aunque no son para tanto. La música tiene su monumento especial. Pero no sólo de música vive el videoadicto: los FX (exceptuando lo que dije arriba) son muy buenos.
Jugabilidad: 9,00 - Lo más copado de esto es que empezás el juego con todas las habilidades que aprendiste en el primer Soul Reaver y, gracias a ello, no morís cada vez que caes al agua, pudiendo nadar de entrada. El resto de los controles están perfectos.
Historia: 9,00 - Raziel se come con sal y pimienta todo lo que le dice Kain. ¿Qué pasaría si Kain y Raziel se unen? Esta pregunta te la vas a hacer por mucho tiempo mientras juegues.
Diversión: 9,70 - Muy difícil que te trabes en este juego. También es muy difícil que te aburras ya que no hay muchos enemigos, aunque sí lo suficiente para no dejarte dormir.
Puntaje : 9,50 - ¿A cuánto lo compraste?
Consejo: No te matés pegándole a las fuentes en los primeros niveles... ya vas a ver para qué sirven (¡impaciente!).



Premio Eutanasia: Endgame.

NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.


Tom Clancy's
SPLINTER CELL™
club play

TOMBA! 2 THE EVIL SWINE RETURN™

DUNGA DUNGA

Pozos, precipicios, trampas, bicharracos, puzzles y, por sobre todas las cosas, mucho ingenio. Y en el medio de todo eso, un cavernícola que se ha convertido ya en uno de los personajes más copados y recordados de todos los tiempos. Tomba 2 está acá y, te aseguramos, la vas a pasar realmente bien...

¿Lo querías? Lo tenés. Uno de los juegos más pedidos por los lectores está finalmente acá. Nada menos que el Tomba 2, un clásico de clásicos que viene formando parte de los juegos más queridos por la gente desde hace ya varios años. Un juego al más puro estilo de las plataformas con todo lo que eso implica: diversión, dinamismo, adicción y horas y horas de machacar el joystick a diestra y siniestra. Tomba 2 es un perfecto ejemplo de lo que significa un juego bien hecho. Simple, original y eficaz. ¿Querés pasar un muy buen rato de verdad? No lo dudes más y metete en el prehistórico mundo de Tomba 2...

Por "Zarce" Fernández

Algunas aclaraciones

Este juego contiene misiones obligatorias y misiones opcionales. Estas últimas, como te imaginarás, no son necesarias para terminar la aventura. De todas formas, si completás todas las misiones (133 en total, sumando obligatorias y opcionales), al final del juego vas a obtener un ending especial. Las misiones opcionales están marcadas con las siglas OP. Todas las otras son obligatorias.

CONTROLES

- Caminar.
- Acceder al menú.
- Correr.
- Atacar/Hablar.
- *Saltar/Volar/ En el menú, elegir ítems (con el traje de ardilla).*

Podés dirigirte en cualquier momento a capturar a los Evil Pigs, siempre y cuando tengas la bolsa del cerdo en cuestión. Sin embargo, te recomiendo que sigas esta estrategia para ir ganando habilidades y poderes.

Es muy importante que, a medida que consigas las diversas llaves del juego, regreses a abrir los cofres de ese color.

FIND TABBY: Esta es la misión principal del juego y, como es lógico, recién vas a completarla al final de la aventura.

GO TO THE BURNING HOUSE: Tu primera misión. Dirigite a la casa que se está quemando y hablá con el viejito (Kainen).

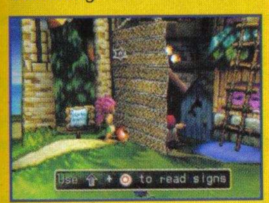


POUR WATER IN: Agarrá el balde (bucket) que cuelga de la soga y volvé a los sube- ybajas del comienzo del juego. Agarrá el segundo subeybaja y hacelo bajar. Cuando el agua comience a caer por la cañería, equipá el balde y llenalo.



SAVE THE CRABS: Llevá el agua hacia la casa en llamas, dásela a Kainen y él irá a apagar el fuego. Luego, andá a buscar agua de nuevo.

WIND IT UP: Agarrá la Star Shaped Cog que está colgada de la red y llevásela al hombre que está en House of the Point, dentro de Town of the Fisherman para que levante el puente. Agarrá los pescados y el bumerang.



THE CRAB BASCKET (OP): Vas a ver un cerdo con una canasta apenas cruces el puente. Cuando lo captures, el cerdo va a dejar caer la canasta: subite y agarrala.





ADVENTURE CHEST (OP): Tenés que abrir una caja AP (se abren cuando tenés una determinada cantidad de puntos AP).

CHICK FROM AN EGG (OP): Volvé a los subeybajas y rompé los huevos (ejem...). Luego, cerciorate de que caigan hacia la parte superior azul y pegale a la punta del subeybaja. Si lo hiciste bien, un pájaro azul saldrá desde cada huevo.



WHERE IS THE BIRD NEST (OP): Saltá sobre la parte más lejana del primer subeybaja y andá hacia atrás. Agarrá el pescado que cuelga, subite a lo más alto del árbol y apretá dos veces ●.



LOST AND FOUND (OP): Pegale a todos los barriles de color azul y rojo, cerciorándote de que todos ellos queden con el color rojo hacia arriba. Una de las canaletas se va a vaciar permitiéndote agarrar el anzuelo.



COLLECT THE GOLDEN CRABS: Después de agarrar la canasta, tenés que encontrar los dos cangrejos de oro. Uno está arriba del techo rojo y el otro arriba del pescador.



THE STUCK FISHBOOK LINE (OP):
Andá hacia el mismo techo en donde agarraste el cangrejo, subite arriba del anzuelo y hablá con el pescador.

WIN'S WINDMILL:
Después de conseguir los cuatro cangrejos de oro, lleváselos al personaje que muestra la foto. Después, Kainen te va a dar una llave roja.



A RED TREASURE CHEST (OP):
Abrí cualquier cofre rojo después de que Kainen te haya dado la llave.



Un consejo: de ahora en más, cuando veas las flores violetas (similares a las del principio del juego) tirales agua (es recomendable que lleves siempre con vos un balde).

I'M THIRSTY (OP):
Si me hiciste caso y llevás el agua, dásela al hombre que está en la puerta del principio de Pipe Area.



COOL OFF AND DISAPPEARS:
Hablá con el chabón del principio para que te cuente sobre un búmerang especial. Colgate de la cadena y vas a ver un búmerang de hielo. Una vez que lo tengas en tu poder, podés usarlo contra los enemigos de fuego.



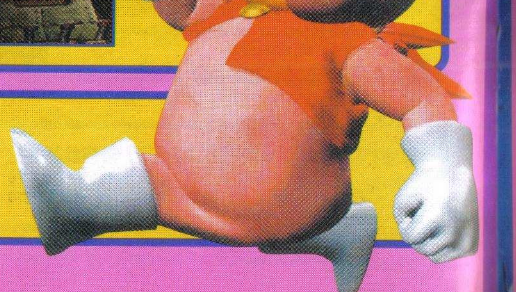
REMOVE ALL THE CAPPERS:
Eliminá a todos los enemigos que están sobre las ventilaciones.

FEED THE CICKS (OP):
Agarrá el alimento de aves que está en el cofre rojo de la primera tubería y lleváselo a los pájaros del principio.





PULL AND OPEN:
Tirá de las dos cadenas para abrir la puerta. Ahora tenés que agarrar dos ítems muy importantes. Primero, dirigite hacia la derecha y aga- rrá la banana. Luego, colgate de la otra cadena y, cuando el puente baje, subite a la plataforma de la izquierda para agarrar la Surprise Mudball (o Bola de Barro Sorpresa).



LET'S GO TO TABBY'S HOUSE:
Después de abrir la puerta, dirigite a la casa de Tabby. Es la casa que está bien arriba. Tenés que seguir derecho por dos rampas hacia arriba y después a la derecha. Tiene una puerta roja .

Tomba 2!: The Evil Swine Returm

BURY IN THE SAND:
Agarrá la carretilla en Coal Mining Town y llenala de arena. Luego, llevala al agujero. Son tres carretillas en total.



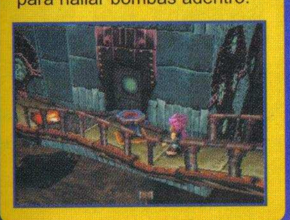
WASH THE STRANGE LUMP:
Después de hacer "Bury in the Sand", andá a la parte de arriba de la casa de Tabby para ver una enorme bola de piedra. Gran la llevará al pasaje que se abrió en el subsuelo.



LOOK FOR THE HAMMER:
Un chico va a aparecer y te va a pedir que encuentres su martillo, el cual se encuentra en la parte baja de Pipe Area.



GET BOMBS:
Te vas a enterar que Gran está en problemas. Dirigite a la puerta del principio y pegale con el martillo al dispositivo para hallar bombas adentro.



BLAST THE ROCK:
Andá al puente que bajaste antes, poné las bombas y pegale al switch con el martillo.



DELIVER TO GRAN:
A Gran se le ha caído un pedazo de un riel. Lleváselo a la parte de adelante de la casa de Tabby.



THE FUEL THAT BURNS WELL (OP):
En esta cadena vas a encontrar un cofre rojo. Abrilo y agarrá la piedra. Luego, andá a la casa de Gran y subí la escalera; salí por la puerta, seguí el camino y dale la piedra al obrero.



THE TROLLEY TICKET (OP):
Andá a Tool Shed dentro de Coal Mining Town y hablá con el tipo que está herido para obtener el ticket para el tranvía. Ahora, andá a donde encontraste el martillo y hablá con el chabón que hay ahí

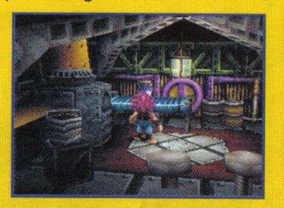


MAKE A LIGTH ALLOY (OP):
En la cadena de abajo del puente en donde agarraste la bola de barro (si la lavás, vas a cumplir con la misión "What´s inside the Mud") vas a encontrar otra bola más. Lavala a esta también y cocinala en la máquina de al lado. Luego, combiná las dos bolas en Machine Room.

QUICK THE TROLLEY (OP):
Simplemente, tenés que hacer el recorrido en menos de un minuto con dieciséis segundos. Durante el trayecto vas a encontrar unas cosas verdes flotando en el aire. Tratá de agarrarlas porque te van a servir en el futuro.

TURBO TROLLEY (OP):
Lo mismo de recién pero en un minuto con diez segundos. El tranvía va más rápido, así que es aconsejable que uses el freno más seguido.

LOST CLAY SPATULA:
Hablá con el chabón que está en Tool Shed y buscá su espátula. Andá a la casita de enfrente y, cuando el tipo que hay ahí se vaya, tocá el jarrón dos veces para que se caiga.



STARVING CHARLES (OP):
Va a encontrar a Charles muerto de hambre. Andá, cocinale una banana y traésela.



GET CLAY FROM THE MUD (OP):
Andá a la cadena de abajo del puente y agarrá otra bola de barro. Lavala y llevásela al que perdió su herramienta.



LET'S MAKE A POT (OP):
Devolvé el jarrón al que se lo rompiste.



LET'S MAKE A DRIED FISH (OP):
En donde encontraste la Star Shaped Cog (en Town of the Fisherman), bajá la red, poné los pescados y volvé a subirla. Luego, volvé a agarrarlos más tarde y listo.

COOKING WHIT TOMBA (OP):
Andá a la cafetería y agarrá dos pedazos de carne (*meat*). Luego, andá a Machine Room, cocinalos en el horno y llevåselos al cheff.



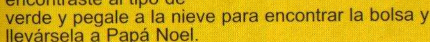
THE BEST HASH POTATOES (OP):
En Kujara Ranch, agarrá las papas (*potatoes*), llevalas a Pipe Area, ponelas bajo la canilla y golpeá el switch dos veces con el martillo. Luego, llevåselas al chef.

THE COOK'S SPECIAL MENU (OP):
Si hiciste los tres sandwiches, ya está.

Tomba 2!: The Evil Swine Returm

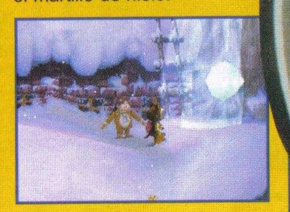
THE HIDDEN DIARY:
Hablá con el chabón de verde en el último piso de Kujara Ranch, quien te pedirá que busques su diario. Andá un piso más abajo, pegale a la bola de nieve gigante y bajá por la chimenea. Luego, corré la caja y abrí el cofre rojo para llevarle el diario al chabón. Con la llave verde podés abrir el cofre de al lado del chabón y agarrar el traje de ardilla que, además de abrigarte, te permite volar.



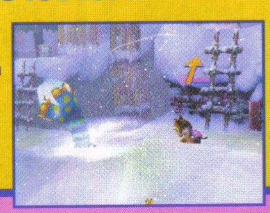
BRING THE BIG SACK:
Volvé a la chimenea, hablá con Papá Noel y... antes de que le puedas pedir algo para Navidad, él te hace el mangazo a vos: te va a pedir que encuentres su bolsa de regalos. Volvé a donde encontraste al tipo de

verde y pegale a la nieve para encontrar la bolsa y llevársela a Papá Noel.



MELT THE GIANT ICE:
Golpeá el hielo gigante con el martillo de hielo.

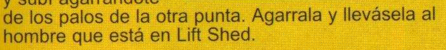


SEA AMMENOE'S ICE (OP):
A la izquierda de la chimena vas a ver a una planta rara que va a tratar de tragarte. Agarrá la bola de hielo y lanzácela dentro de la boca. Hacé lo mismo con el otro que está en ese mismo sector.



SEA AMMENOE'S BURNING DREGS (OP):
Repetí lo mismo con los otros dos que están en Pipe Area.

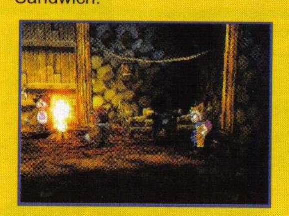


KUJARA'S FAVORITE:
Al lado de donde estaba el pibe de verde, hay ahora una bola de hielo. Pegale con el martillo para que una de las plantas se eleve y subí agarrándote

de los palos de la otra punta. Agarrala y llevásela al hombre que está en Lift Shed.



LET'S MAKE A LIFT
Simplemente subite al ascensor.

OIL SMEARED TRAVELER (OP):
Hablá con el chabón que se limpia en la esquina de Operation Room dentro de Ranch Summit y dale un Steak Sandwich.



FATIGUE CURING SPA (OP):
Al principio vas a ver a Kainen. Volvé a Pipe Area, más exactamente al lugar en donde hiciste las papas, y llená un balde. Tirá el agua donde está Kainen y listo. Te va a servir para recargar energía.

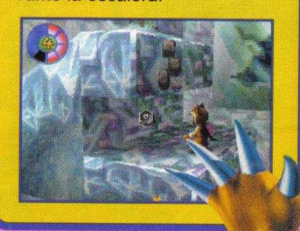


READY OR NOT, HERE I COME! (OP):
Hablá con las pibas de al lado de Operations Room y van a querer jugar a las escondidas... y bueh... Se van a esconder en Kujara Ranch. La primera está apenas salís de Lift Shed; tirá una bola de nieve en el agujero de abajo y saltale arriba. Para encontrar a la segunda, volvé a subir un nivel y tirate por el agujero. La tercera está bien escondida; andá volando bien a la derecha y, cuando llegues al final, la vas a ver arriba de todo.



WHO'S THE LIAR (OP):
Acá no te vamos a poder ayudar mucho porque las preguntas cambian muchísimo. Vas a tener que deducir vos cuál de las tres afirmaciones es mentira.

RAISE THE LADDER:
Agarrá la Hexagon Cog y llevásela al hombrecito para que le vante la escalera.



THE ULTIMATE SCULPUTURE:
Empujá el bloque de hielo hasta Sculptor´s Hut y volvé más tarde.



KUJARA WASHING SHED (OP):
Hablá con el hombre de arriba de Sculptor´s Hut y andá a la puerta roja de la izquierda.

ITCHY CHARLES:
Después de subir la escalera, volá y agarrá la Itching Slave. Pasásela a Charles dentro de Tool Shed y agarrá el fusible (*fuse*) que está en un balde.



WASH THE KUJARA (OP):
En Kujara Wahing Shed, lanzá a los pájaros adentro de los agujeros de la pared para lavarlos en menos de un minuto y medio.

THE WAHING MACHINE FUSE (OP):
Dale lo que encontraste en Tool Shed al tipo donde lavaste a los Kujara.

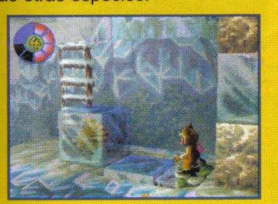
A KUJARA WAHING EXPERT (OP):
Ahora son siete niveles más... y cada uno más complicado que el otro.

STATIC EXPOSION:
Andá Kujara Shed y te van a pedir que busques los tres pájaros. Una vez que los halles (algunos están en hielo), llevaselos de vuelta al hombre.

COLLECT THE SNOW FIREFLIES (OP):
En Kujara Ranch vas a ver unas mariposas que brillan. Tenés q ue agarrar veinte en total. Podés conseguir diez ahí mismo, mientras que las pibas te van a dar otras tres. En Entrance Forest podés agarrar una más, el hombre que te las pide tiene otras dos y, para terminar, vas a tener que romper un nido (ya te vamos a explicar cómo).



A RARE COLLECTION (OP):
En el piso de Kujara Summit vas a ver un agujero y un chabón que colecciona especies raras. Por ahora, podés darle el pescado del principio. Más adelante, cuando adquieras nuevas habilidades, te vamos a ir diciendo cuáles son las otras especies.



PUT IN THE SPIRIT'S EYE:
En Forest Entrance vas a ver un fantasma; tirale el Ice Boomerang y capturalo (su espíritu va a partir quién sabe a dónde). Tenés que capturar tres de estos fantasmas.

GOST STICKER (OP):
Dejá que el cerdo que ronda Forest Entrance te atrape para que te haga invisible. Ahora, acercate a las paredes que tienen la imagen de un fantasma. Para dejar de ser invisible, atrapá al cerdo o encontrá una fruta oculta en la cima del lado izquierdo de Forest Entrance.



KILL THE GUARDS:
Debés derrotar al enmigo que se ve en la foto. Para ello, pegale tres veces con el martillo en la cabeza que sale de su boca.



Agarra la fruta azul que esta en el aire balanceándose...

MORE BLUE FOR THE PICTURE:
Llevá la fruta azul al artista que está en Artist´s Atrium y él te dará la llave para los cofres azules. Es importante que cada vez que tengas una llave diferente vuelvas a abrir esos cofres.

TAKE THE GRAPPLE:

En el Bosque de la Risa y el Llanto (Laugh Cry Forest) vas a encontrar tres pilares de madera a los que tenés que golpear con tu martillo. Para ha-llar el que está oculto, debés comer una fruta violeta y entrar en la puerta de ese mismo color. Para volver a tu estado normal, comé una de color rojo.



Ahora que tenés el Grapple, volvé sobre el nido del pájaro en Kujara Ranch, subite y empujá la piedra para agarrar todos los bichitos que salen. No te olvides de agarrar y romper el huevo que está en el nido.

THE CRYING DOOR:

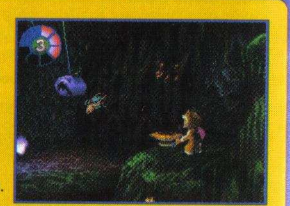
Agarrá una fruta de color violeta y ubicate en una puerta de color azul con cara triste.



THE LAUGHING DOOR:

Lo mismo pero con una fruta roja y en una puerta roja.

Pegale a la plataforma y otra especie rara va a aparecer (lógicamente, para el chabón que te pidió ayuda con su Rare Collecton).



THE LAUGHING TRAVELER (OP):

En la puerta que se ve en la foto #50 vas a encontrar un tipo que no puede parar de reír: llevale un Hash Potatoes Sandwich para que se cure.



SWITCH WITH DOGLIN (OP):

Donde encontraste al chabón que no podía parar de reír hay dos bases de maderas. Empujá la segunda y parate sobre ella.

En este Ghost Sticker vas a encontrar una caja especial que te servirá para después.

SECRET OF THE ACUATIC PLANTS:

Ahora con el Grapple podés romper las plantas de agua. Rompé todas las que haya en todos los niveles. En Ranch Summit encontrarás otra y, en su interior, habrá otro ejemplar para la Rare Collection.



En este Sticker encontrarás una fruta que, al comerla, te volverá visible.

WORMY CHARLES (OP):

Acá vas a encontrar a Charles. Para variar, el mono se metió en un bardo y vos tenés que ayudarlo. Debés guiar a un bicho para que se coma las hojas y, así, liberarlo.



POTATOE BUG EAT LEAVES (OP):

Tenés que guiar al bicho que se ve en la foto y después saltarle encima para que comience a comer y libere a Charles.



Tomba 2!: The Evil Swine Returm

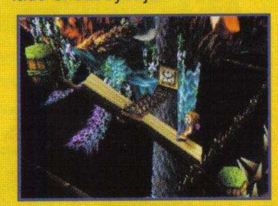
WITCH'S CONCOCTION (OP):

Volvé a Forest Entrance, andá bien alto a la derecha y vas a ver una Laughin Door (Puerta de la risa, de color naranja). Entrá y dale a la bruja los dos huevos de hielo (Sea Anemmone´s Ice) que agarraste en Kujara Ranch.



DEVICE GUARDS TREASURE:

Vas a notar que, en el subeybaja, cuando te apoyás demasiado en un extremo, éste se traba y aparece un dibujo en la mitad (una cara feliz o una cara enojada). Tenés que poner a todos felices. Si te equivocaste, pegale con el martillo a la cuchilla de arriba y cambiá de lado el subeybaja.



USE ROCK CRABS FOR BALANCE:

Hablá con el hombre en el Treasure Room en Deep Forest para ayudarlo a espantar a los fantasmas. Volvé a Deep Forest, andá hacia el lugar oculto entre los pinches que se muestra en la foto, pegale al bicho, agarralo y lleváselo al hombre.



STRANGE FRUIT (OP):

Andá a la puerta del llanto (después de haber comido una fruta del llanto, obvio) en Ranch Summit. Abrí el cofre y agarrá la fruta que te va a permitir cambiar de llanto a risa indefinidamente.



USE PIG SUIT TO TALK:

Si tratás de hablar con un cerdo dentro de Circus Village vas a ver que no entendés lo que dicen. Hablá con el cerdo que está en la parte de arriba y que tiene un sartén en la mano y vas a ver que persigue un pájaro. Ahora, andá abajo a la izquierda, agarrá la pelota, ponela en un extremo del subeybaja y pegale al otro extremo. Repetí el proceso en el piso de arriba y llevale lo que suelta el pájaro al cerdo que está adentro. Vas a ver el puente elevarse. Agarrá la llave que cuelga en el aire, bajá y andá al ropero en Circus Warehouse para hablar con cualquier cerdo.



USE THE SEE SAW:

Esta misión la cumplís cuando usás el subeybaja para subir la pelota.



LET'S HELP THE CLOWN:

Andá de nuevo al último piso y hablá con el cerdo y con el nene disfrazado de cerdo. Dirigite luego a donde está el payaso y ayudalo para que no se caiga.



LET'S SEE THE CLOWN CIRCUS:
Volvé a donde encontraste al pibe con el traje de cerdo y mirá el espectáculo del cerdo-payaso.

LIFT THE LID OF THE WELL:
Seguí al cerdo viejo y hablale. Andá luego a donde encontraste el traje de cerdo, hablá con el cerdo que cuida al elefante y guialo hasta la gran tapa gris del principio del nivel. Llevale el Carpenter Book al viejo.



A PIG TRIBE CLOWN STATUE:
Llevale el libro al cerdo viejo.

GETWELL PLANTS HELAS WOUNDS:
Bajá la escalera, hablá con el cerdo en la cueva y llevásela al pibe del principio.



WHERE'S MY SON:
Volvé a Coal Mining Town y entrá en la casa del principio para ver al pibe al que le diste la planta.

CRISTAL PANEL BLOCKS A HOLE:
Andá hacia la derecha en Water Temple y matá al cangrejo. Saltale dos veces encima y agarrá la garra de cristal para luego llevársela al hombre que está arriba de la entrada a Water Temple.



OPEN THE WATER GATE:
Dale al tipo la parte de la máquina para abir la puerta.

A MERMAIND IN A WATER TANK:
En Water Temple, andá hacia la derecha y entrá en la primera puerta. Hablá con la sirena en el tanque de agua y, después de hacer Open the Water Gate, parate en la plataforma y liberala. Ella te va a cambiar el traje de cerdo para que puedas nadar.



CLOSED CLAMSHELL (OP):
Andá a donde agarraste el cristal de la garra del cangrejo y entrá por esa abertura. Vas a ver una sirena: mostrale la Mermaid Scale.

INVISIBLE TRAVELER (OP):
Andá a Circus Village y entrá por la primera puerta para encontrarte con un hombre invisible y darle un Hash Potatoe Sandwich.

UNMOVING BLESSED PRIEST:
Hablá con el cerdo de al lado de la estatua en Circus Village y regá todas las plantas como la de al lado (violeta). Ojo con la que está en Water Temple al lado de Holy Water; no te la olvides.

MYTICAL TOWER OF COURAGE (OP):
Luego de haber hecho las misiones Lets Make a Pot y Where´s my Son, vas a tener parte de una canción. Andá ahora a Pipe Area, tomá la tubería para Trolley Entrance pero hacia el lado opuesto y saltá contra la pared para entrar en la torre. La combinación es la puerta del llanto y después la de la risa, y así sucesivamente. Cuando obtengas la habilidad de achicarte, volvé para recibir el Glacier Boomerang.



TINY TOMBA/MINY TOMBA (OP):
Seguí subiendo después de agarrar la última especie de Rare Collection en Water Temple y vas a ver a un hombre con una máquina, quien te va a pedir las otras tres partes que encontraste para hacer andar las máquinas. Tenés una en Town Of The Fisherman, la segunda está en Ranch Summit y la tercera en Circus Village.



FORGOTEN RUCKSACK (OP):
Después de volar desde Holy Tree, vas a ver una mochila. Agarrala y dásela al hombre que aparece después.



TABOO FRUIT (OP):
Si hablás con el pibe de la Rare Collection en Ranch Summit, te va a contar sobre esta fruta. Subite al Holy tree de Kujara Ranch y volá bien hacia la derecha para bajar luego por el agujero y entrar en la caja a tus espaldas. Cerciorate de estar en Taboo State.



STARVING TRAVELER (OP):
Al mismo hombre que le diste la mochila perdida, dale ahora una canasta de comida.

HOLY PEDESTAL:
Volvé a Water Temple, andá hacia la derecha y cruzá la puerta de la derecha. Vas a ver un pedestal: parate encima y andá luego a Ranch Summit para pedirle la escultura al hombre en Sulptor´s Hut y ponerla ahí.



Es importante que llenes dos baldes.

Subí un poco más y encontrarás la última criatura que te faltaba para Rare Collection.

HOLY TREE (OP):
Andá a Kujara Ranch al lugar en donde encontraste la bolsa de Papá Noel y volá hacia la derecha. Fijate en la piedra de arriba a la izquierda y rociala con agua bendita.





SINK THE WHITE PLATAFORM:
En Water Temple, avanzá derecho después de Starving Traveler y encontrarás a un hombre parado sobre un cofre rojo. Arriba de él hay un dispositivo: golpealo del lado izquierdo con tu Blackjack.

Ahora que tenés la llave blanca, volvé y abrí los cofres blancos.



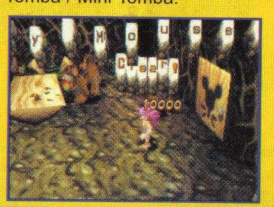
NORMAL FRUIT (OP):
Te permite curarte del estado Laughing/Cry (reir o llorar). Está en Pipe Area, en la Laughing Door (puerta de la risa, naranja) arriba de Trolley Entrance.

TOO DARK TOO SEE (OP):
Andá A Water Temple, metete en la puerta que está debajo a la izquierda de Tiny Tomba / Mini Tomba y abrí el cofre con las Snow Firefly.

BARON TURNED TO STONE (OP):
En Laugh/Cry Forest, rociá la estatua del perro con Holy Wate.



THE TINY MOUSE'S HOUSE (OP):
Entrá en una casa de ratón (las puertas chiquitas) luego de haber completado Tiny Tomba / Mini Tomba.



OTHER SIDE OF THE WATERFALL (OP):
Volvé a hacerte grande y vas a ver en la catarata una puerta oculta: entrá.



TINY MOUSE'S BERRY NUTS (OP):
Andá a la casa de ratón que está en Starting Beach Y capturá las cien nueces para el ratón.

ANNOYING MUSHROOM (OP):
Dale al mismo ratón la cuchara que encontraste antes.

BERRY NUTS HERVEST (OP):
Lo mismo, pero ahora son 200 nueces.

MYTICAL TOWER OF STRENGTH (OP):
Luego de hacer las misiones Who´s the Liar? y Closed Clamshell, recibís las dos partes del conjuro. Está después de los subeybajas en Kujara Ranch.



WHIT THE NISHIKI BIRD:
En Water Temple, hacete chico y andá a la izquierda de Tyni Tomba / Mini Tomba. Entrá en el templo, hablá con el ratón y volvé a las aves que alimentaste (asegurate de estar en "mini"). Dales las hojas y volvé al templo.

THE NISHIKI SERVANTS (OP):
Volvé, andá a Circus Village y entrá en la casa del ratón. Hablá con Bluie y volvé al templo que está en Water Temple.

Tomba 2!: The Evil Swine Returm

CAPTURE EVIL GHOST PIG:
Cuando ya tengas la bolsa para capturarlo (Evil Ghost Pig Bag), andá a Pipe Area y lo vas a encontrar debajo de la cañería que lleva a Trolley Entrance. Lanzalo adentro de la bolsa varias veces.



THE BROKEN UP MERMAID HARP:
Debés encontrar las cuatro partes del arpa de la sirena. Hay una en donde liberaste a la sirena del estanque, otra adelante del templo Mini (al lado de Other Side of the Waterfall), la tercera en el cofre blanco al lado de donde encontraste la llave blanca y la última está en la segunda catarata: andá al último piso y tirate por ella.





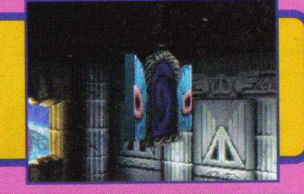
WAPE UP THE GIANT FISH:
Dale el arpa a la sirena para que lo despierte.

ANOTHER REFLECTOR:
Si encontraste el reflector en el huevo dentro del nido en Kujara Ranch, ponelo en el Great Temple



CAPTURE EVIL WATER PIG:
Se encuentra en el primer techo rojo en Waterfall of he Heavens. Andá a enfrentarlo con el traje de Swiming Pig puesto.

CAPTURE EVIL ICE PIG:
Está en la habitación de Other Side of the Waterfall, en Water Temple.



ESCAPED KUJARA (OP):
Andá a donde realizaste Static Explosion, salí de la habitación y buscá a los 3 pájaros (son fáciles de hallar).

MYTHICAL TOWER OF WISDOM (OP):
Vas a recibir las dos partes del conjuro cuando cumplas las misiones en Too Dark Too See y Escaped Kujara. Andá a Deep Forest, justo en donde encontraste al bicho para Use Rock Crab for Balance, subí bien arriba y abrí el cofre blanco luego de destruir la piedra con Torch Hammer.

COLLECT ICE CANDY (OP):
Andá a Circus Village y hablá con el cerdo que está en la casa que muestra la foto. Mandate por el mundo con la ropa del cerdo de hielo (la recibís cuando lo derrotás), ponétela y, cuando estés frente a un enemigo, Presioná ⬇, ● para que se convierta en un helado. Conseguí treinta de ellos y lleváselos.



BALL TO THE PIGS (OP):
Luego de hacer Collect Ice Candy vas a recibir una pelota. Lanzácela a un cerdo en cada nivel (son cinco) y lleváselos de vuelta.

Tomba 2!: The Evil Swine Returm

GOLDEN TOWER (OP):
Arriba de Tiny Tomba / Mini Tomba, vas a ver un lugar en donde tenés que poner las cinco narices de cerdo que conseguiste al abrir los cofres AP. Subí a la torre y hablá con el chabón que se ve en la foto.



CAPTURE EVIL FLAME PIG:
Andá a Entrance Forest y lanzate al agua. Nadá hasta la entrada de la derecha y vas a ver la puerta ahí.

Estas misiones hacelas después de derrotar a Evil Flame Pig.

PRECIOUS RING:
Andá a Coal Mining Town, hablá con el chabón que está cerca de la entrada y te va a decir que está buscando su aro. Andá a Pipe Area, bajá la cadena y andá hacia la izquierda. Justo donde la tubería hace una curva hacia arriba, dejate caer para agarrar el aro y llevárselo al hombre.

CAPTURE EVIL EARTH PIG:
La puerta está entre los subeybajas en Kujara Ranch.

THE LAST EVIL PIG:
Mandate debajo del puente colgante de la cadena derecha y dejate caer. Hablá con Kainen.

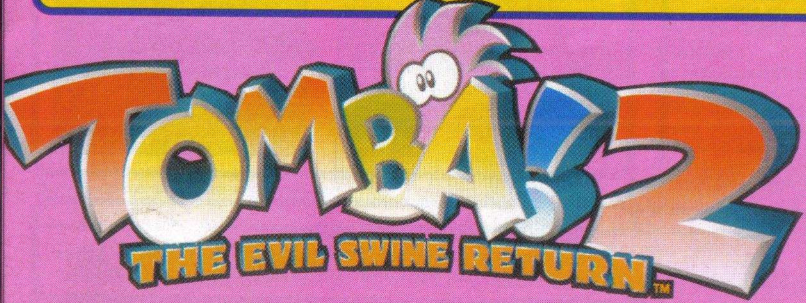
Al mismo tiempo, vas a estar cumpliendo otra misión: LOOK FOR THE LAST PIG. Entrá en la habitación y revisá las estatuas. En esta sala, ponete la ropa del cerdo de fuego y presioná ⬇, ● para romper el plato. Es importante que te pares frente a cada estatua y la examines (que se vea en blanco y negro es normal, no te preocupes).

THE EVIL ICE PIG PLATE:
Andá a Ranch Summit y dirigite a donde rompiste la planta de agua. Ejecutá el poder pero con la ropa del cerdo de hielo (ICE).

THE EVIL ICE GHOST PLATE:
Andá a Laugh/Cry Forest. La estatua está debajo de la escalera que está abajo de la entrada a Deep Forest. Usá el poder del cerdo fantasma (GHOST).

THE EVIL EARTH PIG:
Usá los túneles debajo de Pipe Area hasta encontrar la puerta que te lleve a Circus Village. Usá el poder del cerdo de tierra (EARTH).

CAPTURE THE LAST PIG:
Luego de encontrar a los cinco platos que destruyen las estatuas, volvé a la puerta que abrió Kainen y enfrentá al cerdo. Lo tenés que tirar cinco veces. Aunque parezca raro, es el cerdo más fácil de todos.



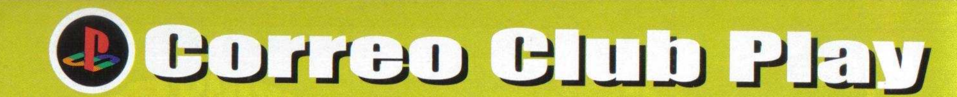
Tabby está finalmente a salvo y vos sos el gran héroe del día. Disfrutá del final de la aventura (te lo tenés merecido) y esperá hasta el próximo número de la Club Play para encontrarnos en una nueva estrategia. Hasta entonces.

club play

R.V.M
(recreate la vista, macho)

Uy... dale, loca... tres horas para desatar el coso ese...

Ay, perdoname, bichi... es que se me engrasaron los dedos preparándote los fideos con manteca...





Dudas, interrogantes, confusiones, problemas... todas las respuestas las vas a encontrar todos los meses acá, en el Correo Club Play.

Escribinos a "Correo Club Play", Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires, Argentina.

EMILIANO ANDRES SANDOVAL

Queridos amigos de Club Play:

Antes que nada, quería felicitarlos por la espectacular revista que hacen. La verdad, es un placer poder leerla cada mes.

El motivo de esta carta, en realidad, no es para hacerles ninguna pregunta, sino para enviarles una queja. Noté que en los últimos números de la revista hay una gran cantidad de avisos y eso me molesta porque le quita espacio a la info y a los juegos que creo que son, en definitva, el corazón de la revista. ¿No pueden hacer algo al respecto?

Bueno, esperando que esta queja no les caiga mal, le mando un gran saludo a todo el staff de la Club Play.

Chauuuu.

Club Play: Las quejas nunca nos caen mal, Emiliano. Siempre estamos abiertos a cualquier opinión de nuestros lectores porque, así, podemos saber qué es lo que les gusta y qué es lo que no.

Los avisos, en realidad, no le quitan espacio a los juegos porque van exactamente en el lugar que antes ocupaba el Gallery (sección ésta que siempre fue la "menos querida" por los lectores en general). El Gallery ocupaba de 7 a 8 páginas, y los avisos también. Hacé la prueba y vas a ver que ahora ponemos la misma cantidad de páginas para trucos y estra-tegias que antes. ¡Y no hemos eliminado ninguna sección! Por supuesto, por cada aviso que hay en la revi, la editorial le entra guita, elemento vital e imprescindible para la vida de toda publicación.

Un gran abrazo para vos, Emiliano, y no dudes en hacernos llegar cualquier otra queja que te aqueje (je, je).

ALEXANDER DAVYDOV

¡Saludos muy grandes a la gente de Club Play!:

¡Hola, Adrián y Alejandro! Soy uno de sus lectores y uno muy fanático de sus revistas. No piensen que es una broma: sí, soy ruso. Me llamo Alexandr, algo parecido a Alejandro pero en ruso. Comencé a coleccionar sus revistas hace unos meses (discúlpenme por los acentos, porque todavía no sé usarlos muy bien en español, ya que en Rusia no se usan, je...). En realidad, compré algunas revistas suyas hace unos años, pero recién ahora les agarré la onda y comencé a coleccionarlas (otra gran disculpa por algunos errores ortográficos... bueh, ustedes comprenderán).

Hace mucho que les quería enviar una carta, pero no podía. Aproveché que ustedes pusieron sus mails en el número pasado para poder comunicarme con ustedes fácilmente.

Bueh, quería hablarles un poco de mi. Vine a la Argentina en diciembre de 1997. Tenía una compu que después se me hizo mier... Me decepcioné mucho con eso, ya que tenía varios juegos. Pero, después de romperles las bolas a mis viejos, ellos me compraron la PlayStation, la muy famosa "CajitaGris", je... A partir de ese momento me hice re-fanático de la Play y comencé a comprar revistas de videojuegos. Me gasté como U$S 100 en tanta basura... pero, un día, fui al kiosco y le pregunté al kioskero:

- Che, Lele, ¿hay alguna buena revi de Play?

- ¡Sí, tomá, loko! Es "Club PlayStation". `Ta güena, mis críos la coleccionan.

Y sí, Lele tenía razón. Estaba buenísima, tenía mucha información y mucho humor (que es lo que más me gustó de su revi). Desde ese día, iba cada mes al kiosko preguntando:

- Che, Lele. ¿'Ta la Clú Play?

La verdad que los felicito por haber hecho tan excelente revista.

Ejem, ídolos... ¿me podrían hacer un favor? Aunque sea una sola vez: publicar mi carta en la revi (aunque no sea completa, pero que se pueda entender). Por favor.... please.... poyaluista (en ruso).

Tengo una pregunta (si es que deciden publicar mi carta): ¿No saben cómo conseguir Panaceas+ (Remedy+, por que tengo el FFVIII en español) de otra manera? Pasa que ningún GF de los que tengo (Quezacotl, Shiva, Ifrit, Brothers, Leviatan, Siren, Eden, Alexander, Tonberry, Cactuar, Bahamut, Carbuncle, Diablos y Cerberus) tiene la habilidad Mejorar Rebajes. Por que nececito a Doomtrain (ya tengo las 6 Steel Pipes, los 6 Malboro Tentacles y el Solomon Ring).

Muchas gracias por su atención. Espero que lean mi mail (y que lo contesten, por supuesto) y lo publiquen para la próxima revi (también me lo pueden contestar por mail). Saludos a toda la gente de Club Play.

¡Priviet! (saludo en ruso).

Club Play: ¡Cómo anda, tocayevich! (¿Así se dice tocayo en ruso? Je).

Quedate tranquilo con el tema de los acentos: cientos de pibes (y no tan pibes) que nacieron y vivieron toda su vida en Argentina saben menos de acentos que vos (creéme).

Un fenómeno el Lele ese. Con kiosqueros así la revista se va pa' arriba.

En cuanto a tu pregunta, de más está decir que si ya tenés el Solomon Ring, ya tenés también a Doomtrain. Si no lo tenés, la habilidad Medicine Level Up la tiene Alexander (Med LV UP). Fijate bien en el menú GF y hacé que la aprenda para poder usarla.

Gracias por las felicitaciones y por tus palabras de aliento. No dudes en escribirnos de nuevo cada vez que tengas ganas, aunque más no sea pa' boludear un rato. Te mandamos un gran *saludoff* (je).

> **BOLSA DE VALORES CP**
> Al momento del cierre del mercado "jueguil", la PlayStation 2 cotizaba a 1050 pesos.

> Debido a los problemas de inseguridad que todos conocemos, no vamos a publicar ni direcciones, ni números de teléfono, ni e-mails de ningún lector.

Correo Club Play

CLAUDIO (27)

Amigos de Club Play:

Ante todo, quiero felicitarlos por tan maravillosa revista y pedirles que sigan así.

He tenido un problema. No quiero molestarlos ya que en la revista mencionan que no dan trucos, pero lo que necesito no es un truco. Ingresé un código en el Game Shark para el juego Vagrant Story (que se encuentra entre los cinco mejores juegos de PSX) para tener máxima fuerza. A diferencia de otros juegos en los cuales tenés que poner nuevamente el código cuando apagás la máquina, a éste lo tomó el bloque que tiene el juego en la Memory Card y ahora no puedo tener nuevamente la fuerza normal. ¿Se puede resolver ese problema de alguna manera? No quiero joderlos mucho, pero me gustaría que me ayuden o, por lo menos, que me digan si conocen alguna página de internet que tenga la solución. Muchas gracias por la revista y suerte.

Club Play: Pero, amigazo... sus pedidos nunca nos molestan. Además, como bien lo decís, no estás pidiendo un truco sino una solución a un problema de origen más bien técnico.

Lamento decirte que lo que tenés que hacer es comenzar un juego nuevo. Como salvaste el juego, salvaste el truco también. Ningún código de gameshark se puede revertir.

Coincido totalmente con vos en que el Vagrant Story es uno de los mejores juegos que se hayan hecho alguna vez para la PSX (y la música, viejo... qué buena está la música).

Un gran abrazo, Claudio y mantenete en contacto.

EDGARDO SANCHEZ

Hola, ¿cómo andan?:

Me llamo Edgardo, alias Narco. Como dieron su e-mail en la revista, aprovecho para escribirles. Necesito consejos de gente sabia como ustedes sobre cómo conquistar minas. Por ejemplo, el otro día iba en el colectivo y vi una mina rebuena que me miraba. Pero no le dije nada y después me quise matar. ¿Qué debí haber hecho?

Sólo una pregunta para finalizar: ¿por qué cuando mando un mail a la editorial no me contestan? Una vez mandé uno y a los dos días recibí una respuesta de Adrián. Después mandé más pero no me contestaron ninguno. ¿Por qué?

¡Chau!

Club Play: Narco... me suena a nick de jugador de Counter Strike. ¿Me equivoco? En cuanto a tu pregunta, la respuesta es sencilla y directa... ¡¡Ja, ja, ja, ja, ja, ja!! ¿Justo a nosotros nos venís a preguntar eso? ¿A nosotros, que no podemos levantarnos ni a la mañana? Fuera de joda, la próxima vez que una mina no te saque los ojos de encima en el colectivo, podés probar con cualquiera de las siguientes frases matadoras...

a) ¿Venís siempre a este bondi, ricura?

b) No me mirés así que con tanta luz me via' quedar ciego.

c) Cómo me gustaría ser viento... pa' cederte el asiento.

d) ¡Chofer! ¡Parada!

e) ¿Qué mirás, infeliz?

Con respecto a tu otra pregunta, como nos lleva demasiado tiempo contestar personalmente cada uno de los e-mails que recibimos, decidimos contestarlos directamente

en el correo. Esperamos sepan entendernos.

Te mandamos un gran saludo, Narco (y ojalá nuestros "sabios consejos" te sirvan pa' levantar minas... aunque lo dudamos, je).

Para conseguir los números atrasados de la Club Play, llamanos al 154940-9026 de lunes a viernes de 11 a 17 horas.

FERNANDO GRONSKI (15) Capital Federal.

Hola, capos:

Les cuento que compro la Club Play desde que salió. Las tengo todas y no le pagué al diariero para que me traiga las anteriores, como hacen muchas personas. La cuestión es que me compré una Play 2 hace dos meses más o menos y me la vendieron con el chip Messiah 2. Quería preguntarles algunas cosas

1) ¿Es normal que hagan más ruido en la lectora de la Play 2 los CD que los DVD?

2) ¿Es normal que los juegos como el Winning Eleven se pongan lentos en algunas partes? ¿Puede deberse a la velocidad en la que se graban los CD?

3) ¿Cómo joraca hago para reproducir MP3? Igual, esto no me molesta mucho.

Desde ya, muchas gracias y les mando un gran saludo.

Club Play: ¿Seguro que tenés todas nuestras revistas? ¿Incluso la edición especial *Club Play Gold RVM Limited Edition*, con todas las minas del RVM que ya salieron y todas las que van a salir de acá al 2005? Seguro que esa no la tenés, lero lero...

1) No, no es normal.

2) Tampoco es normal. Yo lo juego y nunca se puso lento.

3) Esperá a que salga el GameShark Media Player (en el número que viene vas a ver info al respecto).

Un gran saludo para vos también, Fernando.

MARTIN

¡Holaaa, Aleeeeee!:

¿Cómo estás, loco? Mi nombre es Martín (Marto) y te quiero contar que sos mi ídolo, junto a Adrian (al que justo le terminé de mandar un mail). Ustedes dos me hacen c... de la risa. Son el dúo dinámico que todos los meses me dan alegrisa (sí: *alegrisa*).

Quería decirte que, en especial, te quiero a vos (ojo: como amigo, claro) y que sos un re-capo. Te cuento que tengo una Play con todos los accesorios (hasta el chaleco que te hace vibrar en los juegos de combate) y que tengo 136 juegos y medio (ese medio es el Nascar).

Tengo 14 pirulos, soy hincha de Boca, me encanta la peli El Gran Lebowsky y el churrasco con papas. Si alguna vez necesitás alguna página con determinada información, trucos o estrategias no dudes en preguntarme porque me conozco todas las páginas sobre todo (y no es joda).

Bueno, te dejo por que mi perro me está rompiendo las bolas para que lo saque a la calle.

Chau, ídolo.

Club Play: Sniff... sniff... Me' mocioné, loco... Gracias, Marto. La verdad, siempre produce una gran satisfacción saber que las boludeces que ponemos en la revista y que a nosotros nos parecen divertidas terminan teniendo efecto y los divierten a ustedes también (no hay nada más frustrante que hacerse el gracioso y que la gente te mire con cara de "callate, boludo").

Gracias por tus elogios, Marto. Te mando un gran saludo (Adrián también) y no dudes en escribirnos de nuevo cuando quieras. Ah, un saludo a tu perro también.

PD: Una duda... ¿cuál de los dos sería Batman y cuál el joven mantequilla?

CHRISTIAN (23)

Hola:

Me llamo Christian, tengo 23 años y soy fana de la revi desde la primera que salió (aquella de la estrategia del Metal Gear, juego que, por ese entonces, era un laberinto para mí ya que tenía la versión japonesa).

Respondeme esto, por favor: en la estrategia del Final Fantasy VIII, ¿usaste Game Sharks? Si no los usaste, ¿cómo enlazaste las magias para tener, por ejemplo, 9999HP cuando luchaste con la bruja por segunda vez? Porque yo logré eso recién en el cuarto CD. Por favor, decime cómo enlazar las magias de Squall por magias de estado, fuerza, vitalidad, etcétera.

Saludos.

Club Play: Por supuesto que no, mi estimadísimo amigo. Los Game Shark no tienen nada que ver con eso. El secreto está en luchar, luchar y luchar. Por ejemplo, antes de ir hacia la Fire Cavern para luchar con Ifrit (o sea, bien al principio del juego), yo ya tenía a Squall por encima del nivel 40.

En cuanto a enlazar magias, lo que tenés que hacer es entrar al menú, ir a Junction, luego a Magic (siempre y cuando ya tengas GFs enlazados a tu personaje) y seleccionar ahí cualquiera de los parámetros que quieras modificar (HP, Str, Vit, etcétera). Las magias disponibles para esos parámetros van a aparecer en el cuadro de arriba.

Las que te dan mejores parámetros son Ultima, Tornado, Flare y Meteor, aunque Life, Full-Life, Holy y Curaga también son buenas. Lo mejor es que vayas probando una por una para ver cuál es la que te da un número mayor. Eso sí: el número depende de la cantidad de magias que tengas. De nada te va a servir enlazar diez Ultima, por ejemplo. Lo ideal es tener 80, 90 o 100 de cada una para obtener buenos resultados. Además, tené en cuenta que cada vez que uses estas magias para eliminar algún enemigo, la cantidad va a disminuir y los parámetros de tus personajes también (70 Tornados te dan menos HP, por ejemplo, que 100 Tornados).

Saludos para vos también, Christian.

ALAN Y NAHUEL SCHENONE (12 Y 14)

Hola, queridos k-pos de la Play:

Esta es la tercera carta que les escribimos y les queríamos decir que son los mejores que hay en el mundo de la caja gris. Tenemos unas preguntas para hacerles...

1) ¿Hay trucos para el Yu-Gi-Oh! de PS One?

2) ¿Saldrá algún Crash para la gris?

3) ¿Tienen trucos para el Bob Esponja?

4) ¿Cuáles son los juegos nuevos que salieron ahora?

Bueno, no les rompemos más las bo... Un saludo y aguanten Linkin Park, The Offspring, Korn, Red Hot Chili Peppers, Limp Bizkit y Boca.

Club Play: Chas' gracias por los elogios, amigazos.

1) Trucos, "trucos" por ahora no. Estamos investigando cosas al respecto (por ahora tenemos las passwords de las cartas espera y verás).

2) Me temo que ya no vamos a volver a ver a nuestro viejo y querido Crash en la PS One (sniff).

3) Prometido.

4) Uy, Dió... Se imaginarán que no podemos nombrarlos a todos (por una cuestión de espacio). Pero quédense tranqui que todos ellos van a ir apareciendo en la revista (por lo pronto, fíjense en el informe sobre la E3 que salió en los números 10 y 11 de la Club Play para ir haciéndose una idea).

Eso, aguanten todos... menos el último. Un abrazo.

MATIAS FRANCISCO FACELLO MORALES

Hola, Club Play:

¿Cómo anda todo el staff de esta maravillosa revista? Les quería hacer dos preguntas...

1) ¿Qué accesorios trae la Play 2?

2) ¿Cuál es el mejor chip para la Play 2?

Ya hechas mis pregunats, me despido. Un saludo a Marcelo, a Adrián, a Alejandro y a Enrique.

Club Play:

1) En general, a la PS2 te la venden con un joystick y gracias. Las Memory Cards las tenés que comprar por separado. También podés conseguir un módem, un disco rígido, pistolas, Multi-Taps, volantes, mouse, adaptador RFU, control remoto, los soportes (horizontal y vertical), y el poderoso Dobly 5.1.

2) El mejor chip es el que trae de fábrica. Si vos te referís al chip que permite leer juegos "no oficiales", no sabemos.

Saludos para vos también de parte de todos.

LUCAS LIOY

Queridos amigos de Club Play:

Primero, los felicito por la revista. Segundo, les cuento que tengo una PS2 (con el chip) y puedo jugar con los juegos en DVD.Ya me compré el Final Fantasy X y el Metal Gear Solid 2.

1) ¿Qué otro juego me recomiendan?

2) ¿Qué puntaje le dan al Harvest Moon: Save the Homeland y al Final Fantasy X?

Desde ya, muchas gracias.

Club Play: Gracias por tus palabras, Lucas.

1) Los Devil May Cry 1 y 2, los Dark Cloud 1 y 2 y los Silent Hill 2 y 3 por nombrar sólo algunos.

2) Al Harvest Moon, 8 y al FFX, 9.7.

Gracias a vos y te mandamos un abrazo.

Que se va el cartero, que se va, que se va...

club play

Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para cinco o diez lectores por mes, mientras miles se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes.

El mundo tal cual lo conocés puede desaparecer. La Compresión Temporal amenaza con aniquilar todo vestigio de vida para dar cabida únicamente a un mundo retorcido y demencial en el que sólo Ultimecia puede existir. Es necesario poner fin a la hechicera...

FINAL FANTASY VIII

La epopeya llega a su fin

Por Alejandro "Boholut" Prieto

Bueno, bueno: estás ante la tercera y última parte de las estrategias completas del Final Fantasy VIII. Todos los pasos bien completitos para que disfrutes de una aventura como pocas veces se han visto antes. Los sucesos finales de esta magnífica historia están a punto de dar inicio. Puzzles de todos los tipos y colores, criaturas salvajes y despiadadas, escenarios fabulosos y más de una docena de Bosses te aguardan en las próximas páginas...

CONTROLES EN JUEGO:

D-Pad: *Movimiento.*
Stick Derecho: *-*
Select: *-*
Start: *Pausa / Activar o Desactivar vibración.*
●: *Menú.*
✖: *Hablar / Acción.*
■: *Hablar / Juego de Cartas.*
▲: *Mantener presionado para caminar.*
L1: *-*
L2: *-*
R1: *-*
R2: *-*

CONTROLES EN MAPA DEL MUNDO:

D-Pad: *Movimiento.*
Stick Derecho: *Mover vehículo adelante y atrás.*
Select: *Cambiar tipo de mapa / Cerrar mapa.*
Start: *Pausa / Activar o Desactivar vibración.*
●: *Menú.*
✖: *Hablar / Acción / Entrar o salir del vehículo.*
■: *Mover vehículo hacia delante / Ajustar cámara en movimiento.*
▲: *Mover vehículo hacia atrás.*
L1: *Mover cámara en sentido contrario a las agujas del reloj.*
L2: *-*
R1: *Mover cámara en el sentido de las agujas del reloj.*
R2: *Enfoque de costado / Enfoque aéreo.*

CONTROLES EN BATALLA:

D-Pad: *Seleccionar.*
Stick Derecho: *-*
Select: *Mantener presionado para borrar info de la batalla.*
Start: *Pausa / Mostrar ayudas / Activar o desactivar vibración.*
●: *Cambiar personaje activo.*
✖: *Confirmar.*
■: *Mover ventana de estados.*
▲: *Cancelar.*
L1: *Mostrar ventana de blancos.*
R1: *Disparador de arma principal y de Limit Break.*
L2+R2: *Abandonar la batalla.*

EL PRINCIPIO DEL FIN

Dirigite hacia el Sorceress Memorial, hablá con los científicos que hay adentro y rescatá a Rinoa (no te preocupes: la acción acá es automática). Luego, una vez en el Ragnarok, dirigite hacia la casa de Edea, seguí a Angelo por el camino de la izquierda y hablá ahí con Rinoa. La conversación va a ser interrumpida por un mensaje desde Esthar: las autoridades tienen un plan y quieren contratar los servicios de los SeeD para llevarlo a cabo. Próximo destino: el Palacio Presidencial de Esthar (Rinoa y Zell van a formar parte del equipo automáticamente, así que es bueno que les enlaces GFs y magias si no los venías usando).

Como Rinoa ha estado mucho tiempo separada del grupo, es casi seguro que su nivel es muy inferior al de los demás. Tratá de luchar todo lo que puedas para aumentar sus capacidades. Además, ahora Rinoa posee un nuevo Limit Break llamado Angel Wing. Se trata de un ataque muy poderoso mediante el cual Rinoa desencadena una terrible catarata de ataques mágicos sobre los enemigos. La contra está en que vos perdés el control sobre ella (como sucedería si estuviera afectada por Berserk) hasta el final de la lucha y no hay manera de recuperarlo.

Una vez en el Palacio Presidencial, mandate por el puente de cristal de la izquierda y pasá por la puerta que antes estaba cerrada. Ahí te vas a encontrar con el mismísimo presidente de Esthar: nada menos que Laguna Loire. Laguna explica cómo él, Kiros y Ward consiguieron deshacerse de la amenaza que representaba el Crystal Pillar (causante de atraer a todos los monstruos lunares hacia la Tierra) hundiéndolo en el océano, y cómo engañaron a Adel para hacerla prisionera y recluirla en el espacio. Tras estos eventos, Laguna fue considerado un héroe en Esthar y sus ciudadanos lo eligieron presidente. Al no poder hacerse cargo de Ellone, Laguna decidió enviarla a Winhill con Raine, pero Raine falleció al poco tiempo y Ellone terminó en el orfanato de Edea, donde conoció a Squall y los demás.

Acto seguido, el Dr. Odine pasa a explicar el plan para derrotar a Ultimecia. Dado que Ultimecia es una hechicera del futuro, la única manera de vencerla es, lógicamente, viajando hacia el futuro. Para ello, es necesario provocar la tan temida Compresión Temporal que Ultimecia pretende realizar. La idea es obligar a Ultimecia a poseer a Rinoa y no a Adel (las únicas dos hechiceras que existen en la actualidad), por lo que primero hay que asesinar a la ex regidora de Esthar. Una vez que Rinoa haya sido poseída por Ultimecia, Ellone debe hacer uso de sus poderes para enviarlas a ambas al pasado, conectándolas con otra hechicera más (Edea o Adel). Allí, Ultimecia comenzará el proceso de Compresión Temporal, mediante el cual el pasado, el presente y el futuro se fusionan. Conclusión: al estar en un estado temporal en el que coexisten el pasado, el presente y el futuro, no será difícil enfrentar a Ultimecia, ya que el futuro pasará a ser también el presente (medio complicado, ¿no?). De todas formas, lo primero que hay que hacer es rescatar a Ellone, que fue capturada por las fuerzas armadas de Galbadia luego de su escape de la estación espacial y que se encuentra prisionera en Lunatic Pandora, el mismo lugar en el que Adel comienza a recuperarse.

LUNATIC PANDORA

Creo apropiado hacer una aclaración. Una vez que te embarques en los eventos de Lunatic Pandora, ya no hay vuelta atrás. Sobre todo, cuando ya te enfrentaste a Seifer y estás por encontrarte cara a cara con Adel. Una vez que la Compresión Temporal comience, todos los pueblos del mundo van a estar rodeados

Continúa en la página siguiente.

LO QUE YA SALIO

Como todo buen FF, este juego posee muchas Side Quests que nosotros fuimos publicando en números anteriores. Es por esto que no vas a encontrar en esta estrategia nada sobre los chocobos o el juego de cartas, por ejemplo. Sin embargo, si estás trabado y necesitás ayuda con respecto a estas Side Quests, podés remitirte a los siguientes números de la Club Play...


CP#10: SeeD Rank y juego de cartas.



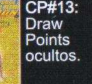
CP#11: Guardian Forces (1)



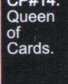
CP#12: Guardian Forces (2)



CP#13: Draw Points ocultos.



CP#14: Queen of Cards.



CP#15: Obel Lake.


CP#16: Items para las armas.


CP#17: Varios.

CP#18: CC Group y Alien.


CP#19: Chocobo Forests.


CP#20: Queen of Cards en el CD4.

Podés conseguir estas revistas en "Hollywood TV Cinema", Lavalle 750 Local 43, Galería Corrientes Angosta, Capital Federal, de Lunes aViernes de 11:30 a 19 horas y los Sábados de 11 a 14 horas.

por un campo magnético que te va a impedir entrar en ellos. Vas a poder entrar a los Chocobo Forests y a otros lugares, pero Dollet, Winhill, Deling City, Balamb y las otras ciudades y pueblos no van a estar disponibles. Así que te recomiendo que, si te quedaron cosas por hacer, las hagas ahora y regreses luego a Lunatic Pandora.

Para entrar a Lunatic Pandora, mandate derecho al pilar que flota sobre Tear's Point. Cuando el Ragnarok penetre los escudos y destruya la pared, bajá por la rampa de la sección de carga para encontrarte con Raijin y Fujin.

Boss #30 - Raijin y Fujin (foto 82)



Usá a Doomtrain para que queden paralizados, dormidos, ciegos y con Vit-0. Luego, dales con lo que tengas, menos ataques físicos, por supuesto, para que no se despierten. Cada tanto, volvé a darles con Doomtrain. Si querés terminar con la lucha rápidamente, usá a Eden.

Si no recorriste antes Lunatic Pandora cuando estuviste acá con Zell, te recomiendo que lo hagas ya que vas a encontrar varias cosas muy útiles. Si ya recorriste Lunatic Pandora anteriormente, entonces dirigite a los ascensores y tomá el #1. Seguí siempre adelante hasta encontrarte con Mobile Type 8 (en la pantalla anterior hay un SP: usalo).

Boss #31 - Mobile Type 8 (foto 83)



Este Boss tiene dos formas diferentes. La primera es la normal, y realmente no es la gran cosa. Te conviene atacar los dos hombros porque, cuando atacás el torso, éste contraataca automáticamente (aunque no hace mucho daño). En su segunda forma, en cambio, MT8 se separa en tres partes para realizar un ataque llamado Corona, el cual deja a tus tres personajes con un solo HP. Lo que podés hacer para contrarrestar esto es usar Regen apenas empiece la batalla (si podés usar Triple o Double, mejor, y si le agregás Haste, joya). También podés extraer Curaga del hombro izquierdo de MT8 o utilizar algún ítem como X-Potion para curar al máximo a por lo menos uno de tus personajes (el "médico" es el más recomendable). Por último, también podés optar por usar los Limit Breaks, con el consabido riesgo de que cualquier soplidito de morondanga te mate a tus chicos. Pero es casi seguro que los Limit Breaks de Squall o Zell van a liquidar a MT8 sin problemas. En realidad, excepto por Corona, este Boss no es muy difícil que digamos. Eso sí: tené equipada la habilidad Mug, ya que podés robarle dos o tres Str-Up y Vit-Up a los dos hombros.

Una vez que Mobile Type 8 sea destruido, te sugiero que regreses hasta el SP para salvar. Luego, seguí adelante hasta encontrarte con Seifer, Fujin y Raijin, quienes mantienen sujeta a Ellone. Cuando parece que vas a tener que castigarte con los amiguitos de Seifer otra vez, sorpresivamente estos deciden abrirse: dejan ir a Ellone, le dicen a Seifer que está siendo manipulado y que, a partir de ahora, sólo pueden confiar en Squall. Fujin y Raijin se van... y llega la hora de la verdad con Seifer...

Boss #32 - Seifer (foto 84)



Apenas la batalla comience, vas a leer el cartelito de Zantetsuken... pero no te pongas muy contento, porque Seifer le tiene preparada una sorpresita a Odín: usando su Gunblade, Seifer lo parte en dos, tal como éste hacía con sus enemigos. De todas formas, si bien el bueno de Seifer es más fuerte que antes, sigue siendo sólo un pequeño obstáculo. Sus ataques no producen mayor daño, así que vos concentrate en extraerle la magia Aura, que te permite utilizar los Limit Breaks aunque no estés herido. Cuando ya hayas almacenado una buena cantidad de ella, usala para que tus personajes caguen bien a palos a Seifer. Luego de un rato (ataques o no a Seifer), un nuevo GF va a aparecer: Gilgamesh (foto 85), quien llega para tomar el lugar del caído Odín (al igual que éste, Gilgamesh aparece cuando se le canta, con la diferencia de que también puede hacerse presente en las peleas con los Bosses). Es Gilgamesh quien le da el golpe final a Seifer.



Pero... Seifer no es de esos que se den por vencidos así nomás. Rápidamente, captura a Rinoa, la lleva ante el cuerpo aún inerte de Adel y... bueno: vas a tener que poner el CD4 para saber el resto.

Final Fantasy VIII

CD4



Lo primero que tenés que hacer es reemplazar a Rinoa por otro personaje y curar a los que estén heridos. Luego, salí por donde habías venido y vas a ver que ahora la estructura de la derecha posee un puente: pasá por él (foto 86), subí la primera escalera y mandate por el brazo metálico que se extiende hacia la izquierda (si subís por la segunda escalera, vas a encontrar un DP oculto de Break). Seguí por la cornisa que lleva hacia Isa derecha para llegar hasta Adel...

Boss #33 - Adel (foto 87)



La verdad, no entiendo por qué en el juego tratan a Adel como si fuera una mujer... tiene cara y cuerpo de hombre... pero, bueh... Adel ha incorporado a Rinoa a su pecho y se cura extrayéndole HP. Y vos, por supuesto, no podés usar ataques que dañen a ambas porque podrías matar a Rinoa... y Game Over (ni en pedo se te ocurra usar a Eden). Esta pelea, a primera vista, parecería un verdadero quilombo, pero en realidad es una boludez. Lo único que tenés que hacer es extraerle Regen a Rinoa y aplicarlo sobre tus tres personajes y sobre la propia Rinoa (podés acelerar el proceso de regeneramiento usando la magia Haste). Luego, dale a Adel con ataques físicos hasta que palme y listo. No te preocupes por sus ataques porque no te hacen casi nada. Si tenés la habilidad Mug, podés afanarle a Adel una Samantha Soul y, si te animás, un Megalixir a Rinoa.

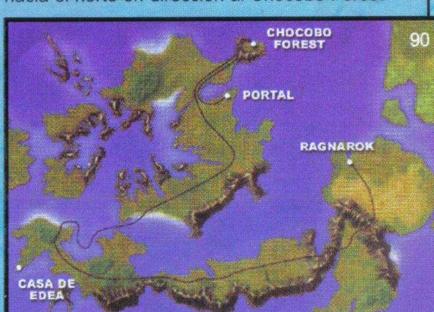


Acto seguido, Ellone y Laguna aparecen y el plan entra en sus últimas etapas. Tal como lo habían predicho, Ultimecia ha comenzado con la Compresión Temporal. Luego de la animación, vas a aparecer frente a un SP: salvá. En la sala siguiente, te vas a topar con una serie de hechiceras (foto 88) contra las cuales tenés que luchar. Son varias y vienen todas seguidas, aunque no son muy peligrosas: dales con ataques físicos hasta matarlas. De la única que te tenés que cuidar es de la última...

Boss #34 - Sorceress (foto 89)

Cada vez que le pegás, contraataca quitándote entre 1000 y 2000HP. Cuando veas que esta hechicera-gusano comienza una cuenta regresiva desde cinco, quiere decir que va a atacar con Ultima. Curate y dale con lo más poderoso que tengas (mientras se encuentra en plena cuenta regresiva, no contraataca).

Cuando hayas vencido, vas a aparecer en la casa de Edea. Andá hasta la playa para ver aparecer el castillo de Ultimecia en el aire y mandate por una de las cadenas que lo sujetan a tierra. Vas a ver tres portales. El de más abajo te transporta hacia la zona en donde antes estaba la base de misiles (cerca de Winhill). El del medio te lleva cerca de Centra Ruins, mientras que el de arriba te lleva a la costa noreste de Esthar, cerca de Grandidi Forest. Claro que, para poder moverte tranqui, necesitás el Ragnarok. El tema es encontrarlo. Si entrás al mapa más grande, vas a ver un punto rojo titilando: ese es el Ragnarok. Pero llegar a él es un tanto jodido. Lo que tenés que hacer es mandarte por el portal del medio para aparecer cerca de Centra Ruins. Luego, movete hacia el norte en dirección al Chocobo Forest que hay ahí para conseguir un chocobo que te lleve (a Balamb Garden no lo vas a encontrar ni en figuritas). Una vez que tengas el chocobo (si tenés problemas, remitite a la CP#19), simplemente guiate por el mapa que ves en la foto 90. Tené en cuenta que hay ciertos pasajes que son medio difíciles de ver, sobre todo en un par de montañas. Pero buscalos bien porque están ahí. Una vez que llegues al Ragnarok, vas a ver cerca de él un cuarto portal: si pasás por él, vas a regresar al castillo de Ultimecia y vas a activar un nuevo portal también ahí. Ahora podés volver a este lugar cuantas veces quieras. En el Ragnarok se encuentran ahora todos los miembros del CC Group (si es que pudiste vencerlos a todos anteriormente, como se xplica en la CP#18). Si querés jugar a las cartas, podés. Joker, además, quien se encuentra junto al ascensor que te lleva a la cabina de mando, te puede vender varios ítems si lo necesitás.



Bueh, se viene la hora de la verdad: el castillo de Ultimecia...

CATILLO DE ULTIMECIA

Cuando creas que estás listo, seguí hacia arriba por la cadena para llegar a la entrada del castillo. Ahí vas a ver un SP que, como te imaginarás, tenés que usar. Vas a tener que formar dos equipos de tres integrantes cada uno: el equipo A, que es en el que se va a encontrar Squall, y el equipo B. Tené en cuenta que el castillo de Ultimecia está atestado por prácticamente todas las criaturas que te topaste hasta ahora durante el juego (incluso, es posible que te encuentres con algunos Bosses que ya habías derrotado antes). Mandate por la puerta y, apenas entres, vas a perder todos tus poderes. Bueno, todos no; pero sí los más importantes: no podés usar ni extraer magias, invocar GFs, usar ítems, no podés usar las Command Abilities (Mug, Treatment, Recover, etc.), no podés usar los Limit Breaks, revivir o curar a nadie y no podés salvar el juego. Los sirvientes de Ultimecia se han apoderado de tus habilidades y vas a tener que derrotarlos uno por uno para ir recuperándolas. Son ocho en total, y si bien los podés enfrentar en el orden que se te cante, yo te los presento desde el más débil hasta el más fuerte. Te recomiendo que, luego de matar a cada uno de ellos y mientras no recuperes la habilidad Save, regreses a la entrada del castillo a salvar el juego (al salir del castillo, tus habilidades te son devueltas).

El orden en que recuperes tus habilidades es crucial para poder enfrentar a los Bosses con mayores chances de vencer. El orden que yo recomiendo es el siguiente: Magic, GF, Item, Draw, Resurrection, Save, Limit Break y Command Ability. Vos podés recuperarlas en el orden que creas conveniente o que se ajuste mejor a tu manera de luchar. Además, si necesitás extraer algunos GFs que se te hayan pasado antes (como explicamos a continuación), te vas a ver obligado a recuperar la habilidad Draw en la primera o la segunda batalla.

Tras el GF perdido

Si hubo ciertos GFs que no pudiste conseguir en su momento por el motivo que sea, en el castillo de Ultimecia tenés una nueva posibilidad de obtener algunos de ellos. Para eso, vas a tener que extraérselos a los sirvientes de la hechicera. Excepto Sphinxaur, todos los demás poseen algún GF que extraer...
Tri-Point: Siren / Krysta: Carbuncle / Gargantua: Cerberus / Red Giant: Pandemona / Trauma: Leviathan / Catoblepas: Alexander / Tiamat: Eden.
De más está decir que, si conseguís a un GF por primera vez a esta altura del juego, lo mejor es que salgas del castillo de Ultimecia y regreses al mapa del mundo para pelear y hacer que este GF aumente de nivel y aprenda habilidades nuevas (sobre todo si se trata de Eden).

Boss #35 - Sphinxaur



Este es el primero de los sirvientes de Ultimecia y no te va a costar mucho encontrarlo: se encuentra acechándote en la escalera principal del hall (foto 91). Es también el más pedorro de todos, así que no nos vamos a explayar demasiado: con tres tortazos bien puestos, el muy inútil va a quedar despatarrado en el suelo.

Boss #36 - Tri-Point



Después de aporrear a Sphinxaur, bajá por la escalera, mandate por la puerta de la izquierda y seguí por el pasillo alfombrado hasta el fondo, para meterte por la puerta que hay a la derecha. Este es el Salón de la Araña (no, una de verdad no... una lámpara). Acá vas a ver una puerta en el suelo: abrila para llegar a la bodega y enfrentarte al segundo sirviente de Ultimecia: Tri-Point (foto 92). Para vencerlo, enlazá magias de rayo (Thunder, Thundara y Thundaga) a tus defensas. Cada vez que atacás a Tri-Point, éste contraataca con Mega Spark, el cual es un ataque de rayo. Resultado: te va a curar. Por lo demás, dale hasta que palme con lo que tengas (Eden es capaz de matarlo en un abrir y cerrar de ojos).

Boss #37 - Krysta



Si subís la escalera del hall principal y te mandás por la puerta del centro, vas a llegar hasta la parte superior del Salón de la Araña y vas a ver la enorme lámpara colgando del techo. Cuando te quieras subir a ella, la araña va a ceder ante el peso de tus tres personajes y va a caer al suelo. Lo que tenés que hacer es seleccionar al equipo B y llevarlo a la parte inferior del Salón de la Araña. Ubicalo sobre la derecha de la pantalla, donde está el círculo verde, para accionar la palanca y sujetar así la araña. Seleccioná ahora al equipo A, subí la escalera del hall principal, cruzá por la araña hacia el otro lado y te vas a encontrar con Krysta (foto 93). Este Boss tiene una muy alta defensa contra ataques tanto físicos como mágicos. Si ya habilitaste a tus GFs, dale con Eden (capaz de despacharlo de inmediato), o con Diablos y Cactuar. Sinó, Demi, Meltdown, Meteor y Ultima hacen maravillas. Si no recuperaste ni las magias ni los GFs, la vas a pasar mal. Además, no te olvides de mantener tus HP altos, porque cuando Krysta muera, va a lanzarte Ultima.

Continúa en la página siguiente.

Boss #38 - Gargantua



Dirgite al Salón de la Araña y seguí adelante por la puerta del fondo. Pasá la fuente, entrá a la capilla y subí por la escalera que hay a la derecha. Vas a llegar a un rudimentario puente de madera sobre el que se puede ver una llave. Si te acercás caminando (presioná ▲), vas a poder agarrar esta llave: la Armory Key. Pero, si ya pasaste por ahí corriendo sin darte cuenta (como me pasó a mí), la llave va a caer al abismo. No te preocupes porque todavía podés recuperarla. Dirigite de regreso al hall de entrada, subí la escalera principal y doblá a la derecha. Seguí por el "balcón" hasta la puerta que hay sobre la derecha y pasá por ella. En la pantalla siguiente, bajá por la escalera y mandate por la puerta que hay al fondo para llegar a un nuevo recinto, la Galería de Arte, con una escalera sobre la derecha y una puerta al fondo. Pasá por esta puerta y te vas a encontrar con una abertura que desciende, flanqueada por dos escaleras. Bajá por la abertura y vas a llegar a una nueva sala en donde corre un arroyo por el que cruzan dos pequeños puentes. Sobre la derecha de la pantalla, en el agua, brilla la Armory Key (foto 94), con la cual abrís la puerta de la derecha (la Armería). Ahora, enlazá Berserk a la defensa de tus personajes y pasá por la puerta. Apenas entres, te vas a topar con un Vysage, con Lefty y con Righty. Dales con lo mejor que tengas y, luego de un rato, te vas a dar cuenta que no se trataba de tres monstruitos distintos, sino de uno solo y muy grande: Gargantua (foto 95). Este muchacho es muy resistente a todo tipo de ataque y además responde a tus ataques físicos con uno llamado Counter Twist que saca alrededor de 2000HP. Encima, suele usar Berserk... pero, si vos me hiciste caso, no vas a tener problemas. Dale con magias y GFs hasta que palme (nuevamente, Eden lo puede aplastar como si fuera una cucaracha).

Boss #39 - Red Giant



Al salir de la Armería, vas a ver un corredor a la izquierda que desciende hasta una celda con una gran reja en el techo y en donde se ve un cadáver que sostiene algo en su mano: es la Prison Key. Esta llave abre la puerta por la que acabás de pasar... y que se acaba de cerrar. La otra puerta se encuentra bloqueada desde el otro lado, por lo que se hace imperativo usar esta llave. Claro que, al agarrarla, el quinto sirviente de Ultimecia se hace presente: el Red Giant (foto 96). Apenas la lucha comience, atacalo con Doomtrain: lo vas a dejar ciego y con las defensas anuladas. Luego, dale palo con ataques físicos o con Quezacotl y Cactuar (o con Eden, por supuesto).

Boss #40 - Trauma

Ah, bueno... esta sí que es difícil. Resolver este puzzle te puede llevar días enteros (te lo digo por experiencia). Pero como nosotros somos verdaderos profesionales del tema, te lo damos ya bien digerido. ¿Te acordás de la Galería de Arte? Bueno, tenés que ir ahí y estudiar uno por uno los doce cuadros que hay en las paredes. Cada uno de ellos tiene un nombre: Ignus (Fuego), Inandantia (Inundación), Iudicium (Juicio), Intervigilium (Sueño), Vigil (Vigilante), Vividarium (Jardín), Viator (Mensajero), Venus (Amor), Xiphias (Pez Espada), Xerampelinae (Ropas Rojas), Xystus (Arboleda) e Inaudax (Cobardía). Una vez que los hayas visto a todos, dirigite al cuadro principal (el que está justo frente a la escalera, sobre el costado izquierdo de la pantalla) y miralo. Los doce nombres van a aparecer para que vos determines cuál es el título de la pintura. ¿No tenés ni idea? Hay una pequeña pistita: subí la escalera y doblá a la derecha, yendo hasta donde está el DP. Ahí vas a ver el gran reloj que está pintado sobre el suelo (foto 97) y que marca las 8:20:30. Bueno, en realidad las agujas apuntan hacia los números VIII, IIII y VI (horas, minutos y segundos). ¿Esto te aclara un poco las cosas? ¿No? A mí tampoco. Pero parece que el tema es así: el VIII representa una palabra que empieza con V y que contiene tres letras I; el IIII representa una palabra que empieza con I y que contiene cuatro letras I; y el VI representa una palabra que empieza con V y que contiene una sola letra I. Resultado: Vividarium-Intervigilium-Viator (facilongo, ¿no? Sí, claro...). Pero lo peor es que la cosa no se termina acá. Al contrario: no hizo más que empezar. Porque mientras estás todo contento y orgulloso por haber resuelto este puzzle del ort..., Trauma ha aparecido detrás de vos (foto 98)...

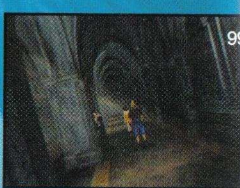


El ataque principal de Trauma se llama Mega Pulse Cannon y es capaz de dejar a tus chicos bien machacados. Además, es muy resistente a los ataques físicos y da vida a varios mini-Traumas llamados Dromas que pueden ser bastante molestos. Vos dale con Doomtrain apenas puedas para anular sus defensas y, muy probablemente, matar a los Dromas. Luego, usá ataques físicos y a Eden para reventarlo bien reventado (si no tenés a Eden, Pandemona y Cactuar

Continúa en la página siguiente.

son muy efectivos).

Boss #41 - Catoblepas



Desde el hall de entrada, mandate por la puerta de la izquierda, seguí por el pasillo alfombrado para pasar por la puerta de la derecha y pasá luego por la puerta del fondo para llegar hasta la fuente. Revisala y vas a encontrar la Treasure Vault Key. Ahora, volvé al hall de entrada, subí la escalera y mandate hacia la izquierda, pasando por la puerta. Bajá la escalera siguiente, metete por la puerta que hay ahí y vas a llegar al "pasillo torcido". Sobre la izquierda se encuentra la puerta de la Treasure Vault o bóveda del tesoro (foto 99). Dentro vas a encontrar cuatro cajas. El puzzle consiste en conseguir que las cuatro queden abiertas al mismo tiempo (con la vieja técnica de prueba y error, es fácil lograrlo). Una vez que lo consigas, Catoblepas va a hacerse presente (foto 100).



Si tenés enlazadas las magias de rayo, borralas: Catoblepas absorbe todo lo que sea Thunder para curarse. Además, suele usar Meteor (la cual le podés extraer). Dale de entrada con Doomtrain y después con Eden (o con Leviathan y Brothers). Cuando Catoblepas muera, va a lanzar un último Meteor, así que estate atento a tus HP.

Boss #42 - Tiamat



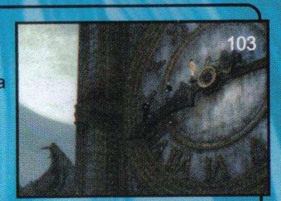
Dirigite hacia el puente de madera en donde encontraste la Armory Key (o desde donde se cayó la Armory Key) y seguí por la puerta que hay ahí a la izquierda hasta llegar a una larga escalera de caracol. Esta es la Torre del Reloj. Subí por la escalera hasta llegar al enorme péndulo que se balancea en la cima. Desde el lado izquierdo de la pantalla, presioná ✖ para saltar sobre el péndulo cuando éste se encuentre cerca de vos y pasar así del otro lado para hallar una abertura tras la cual te espera Tiamat, el octavo y último sirviente de Ultimecia (foto 101).

Tiamat es muy poderoso... pero sólo tiene un ataque: el Dark Flare. Este ataque tarda bastante en cargarse y estar listo, y mientras tanto Tiamat ni se va a mover. Dale con Doomtrain para que la cuenta regresiva sea más lenta todavía y para bajar sus defensas. Luego, aplicá Shield sobre tus personajes por si Tiamat llega a lanzar su ataque y mantené tus HP altos. No uses ni a Ifrit, ni a Quezacotl, ni a Pandemona. Los demás GFs funcionan bien, sobre todo Eden.

Los ocho sirvientes de Ultimecia ya fueron vencidos y vos recuperaste tus habilidades. Ya estás listo para enfrentar la parte crucial del Final Fantasy VIII. Aunque... sí: todavía faltan un par de cositas por hacer. No son imprescindibles para terminar el juego, pero te pueden ayudar bastante.

Llave de la dársena

¿Te acordás de la abertura que descendía y que tenía una escalera a cada lado? Bueno, si subís por ellas (cualquiera de las dos da lo mismo), vas a llegar a un pasillo semiderruido (en el que hay un DP de Cura y un SP), al final del cual se encuentra un recinto con dos ascensores. Uno de los ascensores sube cuando el otro baja, dependiendo del peso que tengan. Para poder pasar al otro lado, tenés que rearmar tus dos equipos. En el equipo A poné a Zell e Irvine acompañando a Squall, mientras que Rinoa, Quistis y Selphie deben conformar el equipo B. Hacé que el equipo B vaya hasta la planta inferior del recinto de los ascensores (llegás ahí pasando por el "pasillo torcido" donde está la sala en la que luchaste con Catoblepas) y ubicalo en el ascensor que está abajo. Luego, llevá al equipo A hasta la planta superior de esta sala de ascensores y ubicalo en el ascensor de arriba. El ascensor con los tres chabones (con mayor peso) va a descender, haciendo que el otro ascensor con las tres chicas (más livianitas) suba. Llevá ahora a las chicas hasta el salón contiguo para encontrar un DP de Curaga y la Floodgate Key o llave de la dársena. Ahora (conformá de nuevo tu equipo original si querés), regresá a la abertura con las dos escaleras. Bajá por ahí, usá la llave en la palanca y luego accioná esta misma palanca para cerrar la compuerta de la dársena. De esta manera, el agua descenderá. Ahora, dirigite hacia la capilla y acercate al órgano. Van a aparecer ocho notas musicales, cada una representada por un botón del joystick. Lo que tenés que hacer es presionar todos los botones juntos para que las rejas de la puerta que se encuentra a la derecha de la fuente se abran (foto 102). Por ese corredor vas a llegar a un canal (que probablemente ya viste si, luego de pasar por el puente de madera, bajaste por la escalera que hay a la derecha) el cual ahora no contiene agua. Seguí por él y vas a encontrar una caja que esconde una valiosa Rosetta Stone. Por este mismo canal, abrís la puerta que anteriormente estaba bloqueada en la celda en donde peleaste con el Red Giant.



La nubecita misteriosa

Seguro que en más de una ocasión te preguntaste qué joraca es la nube de humo esa que se encuentra

Continúa en la página siguiente.

en la capilla, ¿no? Se trata nada más y nada menos que de Omega Weapon. ¿Te suena? **Es el ser más poderoso de todo el juego**. Al lado de Omega Weapon, Ultima Weapon y la propia Ultimecia son tan peligrosos como los Teletubbies haciendo noni. En realidad, te contamos esto para que no te quedes con la duda de qué corcho es esa nubecita, pero la forma de acceder a Omega Weapon y la manera de derrotarlo te las vamos a explicar en el próximo número. Así que, paciencia...

TORRE DEL RELOJ

Listo, ahora sí: vamu' a darle a Ultimecia pa' que tenga, guarde y reparta. Volvé a la Torre del Reloj y subí la escalera de caracol. En la cima, vas a salir al reloj propiamente dicho. Caminá por las agujas hacia la izquierda (foto 103) y descendé usando los bloques del muro y luego por la escalera. Abajo, te vas a encontrar frente a un largo corredor exterior, al final del cual vas a ver un SP (salvá, por supuesto) y una puerta: tras ella aguarda Ultimecia. Cuando quieras entrar, se te va a dar la posibilidad de seguir adelante o echarte atrás (por si necesitás conseguir más magias o ítems, o aumentar de nivel a algún GF, por ejemplo). Cuando decidas que ya estás listo, entrá.

Boss #43 - Ultimecia

Lo primero que tenés que saber sobre Ultimecia, es que, en realidad, se trata no de un Boss... sino de cuatro: Ultimecia, Griever, Ulti-Griever y la verdadera Ultimecia. Todos ellos vienen uno atrás del otro, sin darte pausas ni respiros. Además, al principio de la batalla, Ultimecia misma elige al azar a los personajes contra los que luchará (bueh, en realidad elige sólo a dos, porque Squall siempre está en el grupo). Como vos solamente tenés preparados a tres personajes, dejá que Ultimecia elimine al que no necesitás. Después de un rato de "muerto", este personaje se va a desvanecer y va a ser reemplazado por uno nuevo. Hacé esto hasta que tengas a los tres que estén preparados.

La verdad, tanto camino recorrido, tantos combates, tantas heridas... ¿para que venga una hechicera de morondanga a destruir el mundo y detener el tiempo? ¡Ni en pedo! ¿Querés demostrarle quién es el que manda? ¿Querés pegarle un voleo en el cucu tan groso que tengan que operarle el rosquete para sacarle la zapatilla? Entonces, prestá atención...

El equipo que yo sugiero es Irvine, Quistis y, por supuesto, Squall. Squall debe tener su Lion Heart, Irvine el Exeter y una buena provisión de Pulse Ammo (sinó, la AP Ammo también sirve) y Quistis debe tener aprendidas White Wind y Mighty Guard. Asegurate de que los tres puedan usar tanto magias como ítems y refiná las cartas de Laguna y Gilgamesh (si es que no lo hiciste ya) para tener una buena provisión de Hero y Holy War. También debés tener buenas cantidades de las magias Curaga, Regen, Full-Life y Aura. ¿Listo? Dale que va...

La estrategia es básicamente la misma para los cuatro Bosses. Tu preocupación principal tiene que ser mantener a Squall en estado de invencibilidad, dándole Hero tras Hero (cuando el efecto desaparezca, aplicale otro enseguida). Si encima el Hero se lo aplicás cuando tiene pocos HP, entonces vas a tener el Renzokuken casi asegurado. Si no te querés arriesgar, usá la magia Aura sobre él antes de aplicarle el Hero. Por lo demás, usá sus Limit Breaks (si el Renzokuken termina con el movimiento Lion Heart, vas a sacarle al Boss de turno algo así como 100.000HP). También podés usarlo como médico, curando y resucitando a los otros dos con ítems y magias. También es bueno usar la magia Meltdown en los Bosses para disminuir sus defensas. Irvine, por su parte, debe dedicarse casi exclusivamente a usar su Limit Break con Pulse Ammo y a curar si es necesario. Quistis tiene que usar White Wind para curar a todo el grupo y Mighty Guard para protegerlo de cualquier ataque (la verdad, si hacés todo bien, es probable que a Quistis ni la necesites; de hecho, como verás en las fotos, yo la preparé pero ni siquiera tuvo oportunidad de entrar a luchar: terminó luchando Zell que no tenía nada enlazado... y se la re-bancó).



Ultimecia (foto 104)

En realidad, Ultimecia no es nada del otro mundo. Para sacártela de encima enseguida, dale con Eden: un solo roscazo y va a abandonar la lucha para cederle el lugar a Griever (Eden, en nivel 84 y al 250% saca más de 50.000HP). Igual, antes usá Aura en tus tres personajes y luego un Hero en cada uno de ellos (o un Holy War para los tres al mismo tiempo, si es que ya están en escena los tres que querés).



Griever (foto 105)



El GF del anillo de Squall realmente existía. El problema es que está del lado de los malos. Griever es capaz de quitarte tus magias (te puede afanar cien Ultimas en un segundo), lo cual puede llegar a ser muy malo. No se te ocurra



Continúa en la página siguiente.

Final Fantasy VIII

usar a Doomtrain porque Griever absorbe Poison. Este Boss ataca con Doom, que inicia una cuenta regresiva de 25 segundos tras los cuales te mata, y con Shockwave Pulsar, el cual puede sacarte muchos HP. Pero si ya aplicaste Hero, ninguna de las dos te va a hacer nada. Eso sí: cuando Griever muere, lanza un último Shockwave Pulsar, así que no te confíes. Dale con el ya consabido combo de Meltdown-Aura-Hero-Limit Break o con Eden (guarda porque te lo puede matar).

ULTI-GRIEVER (foto 106)

Viendo que a su mascotita la machacaron a chancletazos, Ultimecia decide fusionarse con Griever para dar nacimiento a Ulti-Griever. Este nuevo monstruo también tiene la poca decorosa costumbre de morfarte magias de a cientos. Además sigue usando Shockwave Pulsar y puede llegar a generar unos monstruitos llamados Helix que, en realidad, no son la gran cosa. Eden sigue funcionando (aunque corre el riesgo de morir) y el combo de siempre resulta una joyita (en mi caso, Irvine mató a Ulti-Griever él solito).



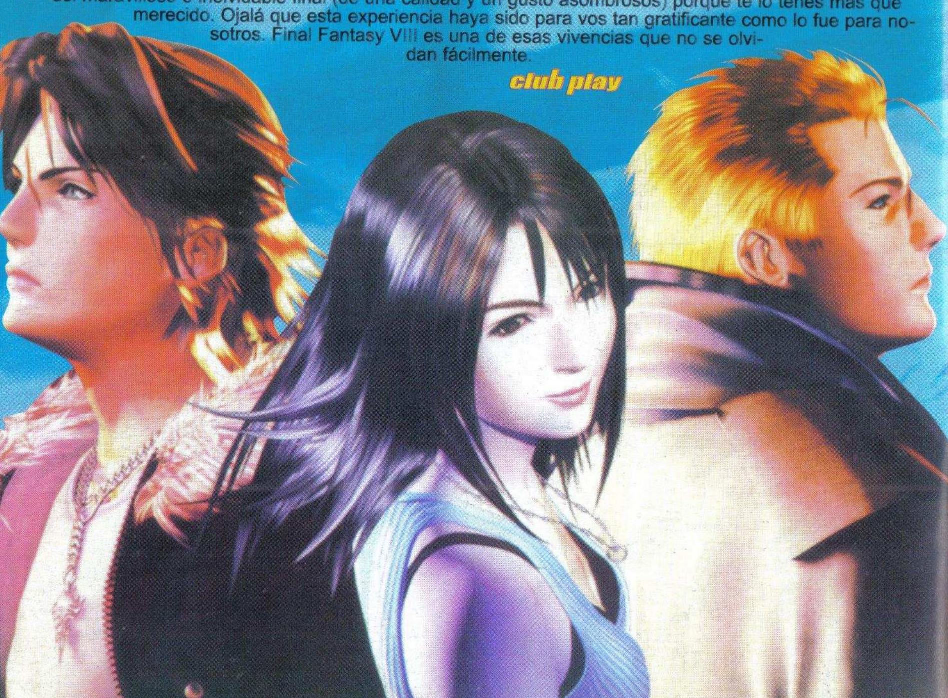
ULTIMECIA (la verdadera) (foto 107)

Por fin la muy perra muestra su verdadera cara. Esta Ultimecia es sumamente peligrosa: apenas pongas a Eden en juego, lo va a matar casi sin pestañear. Tiene un ataque llamado Apocalypse que le podés extraer a la parte inferior de ella para usarlo en su contra, y otro llamado Hell's Judgement que deja a todos tus personajes con 1HP (si no tienen Hero). Si te llega a pasar esto, aprovechalo usando un Hero o un Holy War enseguida para asegurarte de darle con una catarata de Limit Breaks (igual, siempre te conviene mantener a un personaje con los HP al máximo, por las dudas). Cuando Ultimecia comience a hablar, significa que estás cerca del final. Seguí desatándole tus mejores Limit Breaks y, luego de un rato, la monstruosa hechicera va a estallar en millones de partículas, inundando el cosmos y las ahora unidas líneas temporales...



Felicitaciones: acabás de terminar uno de los más legendarios y exitosos juegos de la historia. Disfrutá del maravilloso e inolvidable final (de una calidad y un gusto asombrosos) porque te lo tenés más que merecido. Ojalá que esta experiencia haya sido para vos tan gratificante como lo fue para nosotros. Final Fantasy VIII es una de esas vivencias que no se olvidan fácilmente.

club play



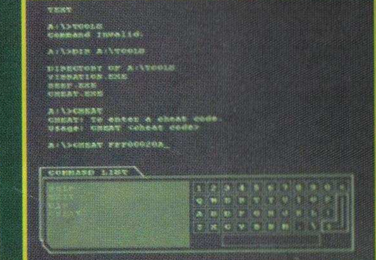
ENTER THE MATRIX

La maldita píldora roja...

¿Cómo? ¿No te alcanzó con el superinforme del número pasado para convertirte en un hacker de aquellos? Bueno: acá tenemos para vos varios códigos más para que sigas adentrándote en el siniestro e impredecible mundo de Matrix...

Paso #1: Ingresá al sistema de hacking del juego.
Paso #2: Habilitá el comando "cheat".
Paso #3: Ingresá cualquiera de los siguiente códigos (por ejemplo, CHEAT 13D2C77F)...

13D2C77F - Habilitar nivel de pruebas Bonus.
FFFFFFF1 - Invisibilidad.
D5C55D1E - Lucha Multiplayer.
7867F443 - Mayor velocidad de vuelo para la Logos.





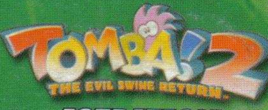
club play

Indice de trucos, estrategias y otras yerbas

En este número de la Club Play no te pierdas...



SUPER GUIA EXCLUSIVA



ESTRATEGIA COMPLETA

FINAL FANTASY VIII

ESTRATEGIA FINAL

SILENT HILL 3

TRAJES ALTERNATIVOS



PASSWORDS PARA LAS CARTAS

ENTER THE MATRIX

MAS CODIGOS PARA HACKEAR

GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
TC= Trucos Clásicos
EP= El Profeta
I= Informe
R= Review



Mayday Comics

Staff

Año 2 | Número 13
Octubre 2003

Es una publicación de La Breka S. R. L. (Mayday Comics) Casilla de Correo 5086 C1000WBY Correo Central Buenos Aires - Argentina

Director: Marcelo Ciccone

Redacción: Alejandro Prieto

Trucos y Estrategias: Adrián Carrión

Corrección: Sabrina La Rocca

Diseño Gráfico: Enrique Zambrana

Colaboradores: "Zarce" Fernández

Distribución Argentina: En Cap. Fed. y GBA: Alicia Rubbo S. H., Río Cuarto 2628

En Interior: Distribuidora Bertrán S. A., Vélez Sarsfield 1950

Impresión: Quebecor World Pilar S. A. Maipú 939, Bs. As., Argentina

Impreso en Argentina
Printed in Argentina

ISSN 1666-6313

